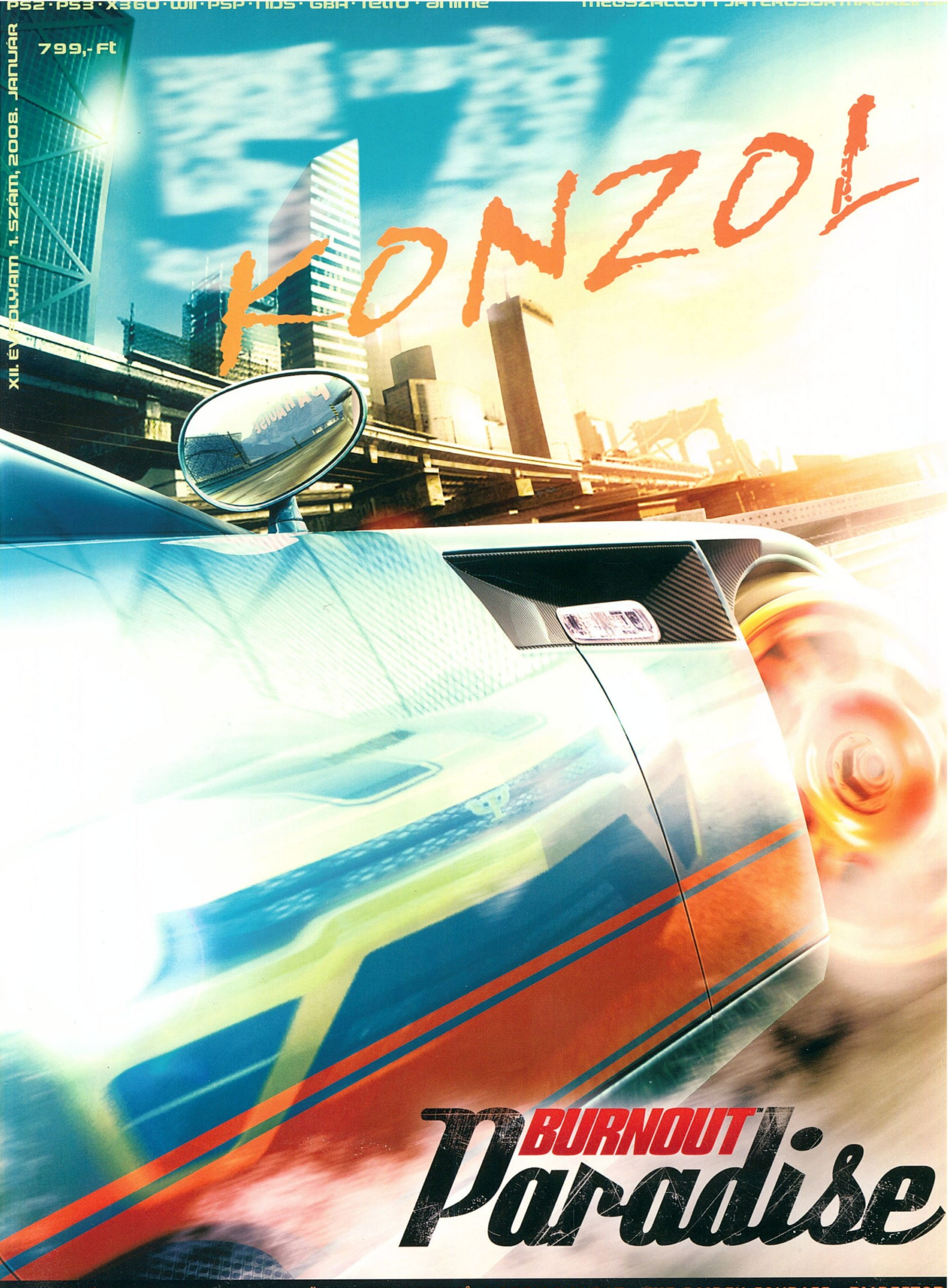
PS2 · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro · anime

799,- Ft

XII. ÉVFOLYAM 1. SZÁM, 2008. JANUÁR

KONZOL



HAVI TÉMÁNK: NEM VAGYUNK EGYEDÜL • VISSZATEKINTŐ: MORTAL KOMBAT • THE GOLDEN COMPASS • BLADESTOR
RAYMAN R RABBIDS 2 • UMBRELLA CHRONICLES • SOCOM TACTICAL STRIKE • COD4 DS • CONTRA 4 • MARIO PARTY D

TELEFONOS 06 70 365 0385 Csomagküldő SZOLGÁLAT

PS3 — PLAYSTATION 3

Army of Two	16998	2008 első n.év
Assassin's Creed	16998	bizonytalan
Burnout Paradise	16998	jan.vége
Call of Duty 4	16998	bizonytalan
Clive Barker's Jericho	16998	kapható!
Colin Mcrae DIRT	16998	kapható!
Condemned 2:Bloodshot	előrendelhető	február
Eye Kamera + Eye Create	10999	kapható!
FIFA 08	16998	kapható!
Fight Night Round 3	16998	kapható!
Folklore	16998	kapható!
GTA IV.	előrendelhető	2008 tavasz
Half-Life 2 Orange B.	16998	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	14999	akciós
Heavenly Sword	16998	kapható!
Lair	16998	kapható!
Lego Star Wars The Complete Saga	16998	kapható!
Lost	előrendelhető	február
Medal of Honor Airborne	16998	kapható!
Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots	előrendelhető	2008 tavasz
Nascar 08	16998	kapható!
NBA 08	16998	kapható!
Need For Speed Pro Street	16998	kapható!
Ninja Gaiden Sigma	11999	akciós
Ratchet & Clank Tools of Destruction	16998	kapható!
SEGA Rally	17999	kapható!
The Club	előrendelhető	február
The Simpsons	16998	kapható!
Uncharted	16998	kapható!
PS3 Gépcsomagok kedvező áron!	**akció!**	**hitelre is!**

PS2 — PlayStation 2

Alvin and the Chipmunks	10999	kapható!
American Chopper 2	5999	kapható!
Bee Movie Game	12999	kapható!
Big Game Hunter	5999	kapható!
Boogie	14999	kapható!
Burnout Dominator	14999	kapható!
Cars 2	13998	kapható!
CSI 3 Dimension of Murder	9998	kapható!
Dangerous Hunts	5999	kapható!
FIFA 08 - ismét magyar szinkronnal ! -	14999	kapható!
Final Fantasy XII	11999	akciós
God Of War II	16998	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos ! -	9998	akciós
Juiced 2 Hot Imports Nights	13998	kapható!
MySims	14999	kapható!
NBA 2K8	9998	kapható!
Need For Speed Pro Street	9998	akciós
NHL 2K8	9998	kapható!
Pro Evolution Soccer 08	14999	kapható!
Syphon Filter Dark Mirror	13998	kapható!
The Golden Compass	12999	kapható!
The Simpsons	14999	kapható!
The Sims 2 Castaway	14999	kapható!
Tony Hawk's Proving Ground	13998	kapható!
Totally Spies Totally Party	7999	kapható!

PSP

Alien Syndrome	12999	kapható!
Aliens Versus Predator Requiem	11999	kapható!
Capcom Puzzle World	7999	kapható!
Daxter Platinum	5999	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA 06 Platinum	6499	kapható!
FIFA 08	11999	kapható!
Football Manager Handheld	12499	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	7499	akciós
Medal of Honor Heroes 2	11999	kapható!
Medal of Honor Heroes Platinum	6499	kapható!
Monster Hunter Freedom 2	11999	kapható!
Mortal Kombat Unchained	6499	kapható!
Need For Speed Most Wanted Platinum	6499	kapható!
Need For Speed Pro Street	11999	2008 első n. év
PSP Film konvertáló program	3998	kapható!
Pursuit Force Extreme Justice (magyar felirattal)	11999	kapható!
Reel Fishing The Great Outdoors	5999	kapható!
Sims 2 Pets Platinum	6499	kapható!
Star Wars Renegade Squadron	12999	kapható!
Syphon Filter Logan's Shadow	11999	kapható!
Tekken Dark Ressurection	5999	kapható!
The Golden Compass	12499	kapható!
The Simpsons	11999	kapható!
The Sims 2 Castaway	11999	kapható!
Tomb Raider Anniversary	11999	kapható!
PSP Slim / vékonyabb és TV-re is kapcsolható	**akció!**	**hitelre is!**

PS2 Platinum és Akciós — PlayStation 2

24 - magyar felirattal -	5999	kapható!
Black Platinum	6499	kapható!
Burnout 3 Platinum	6499	kapható!
Burnout Revenge Platinum	6499	kapható!
F1 06	5999	kapható!
Fifa Street 2 Platinum	6499	kapható!
God of War Platinum	5999	kapható!
Gran Turismo 4 Platinum	5999	kapható!
Grand Theft Auto Vice City Platinum	5999	kapható!
Killzone Platinum	5999	kapható!
Lego Star Wars II Platinum	5999	kapható!
Madagascar Platinum	5999	kapható!
Mortal Kombat Shaolin Monks	6499	kapható!
Need for Speed Most Wanted Platinum	6499	kapható!
Onimusha 2	5999	kapható!
Pirates of The Carribbean at World's End	6998	kapható!
Ratchet Gladiator Platinum	5999	kapható!
Resident Evil 4 Platinum	6998	kapható!
Shadow of Colossus	5999	kapható!
Shrek 2 Platinum	5999	kapható!
Soul Calibur III Platinum	5999	kapható!
Spider-man 2 Platinum	5999	kapható!
Spider-Man 3 Platinum	7999	kapható!
Star Wars Battlefront 2 Platinum	5999	kapható!
Star Wars Episode III Platinum	5999	kapható!
Tekken 5 Platinum	5999	kapható!
The Fast and the Furious	9998	kapható!
The Godfather	6499	kapható!
Tourist Trophy	5999	kapható!
True Crime New York City Platinum	5999	kapható!
True Crime Streets of L.A. Platinum	5999	kapható!

Nintendo Wii

Battalion Wars	előrendelhető	február
Bee Movie Game	13998	kapható!
Boogie+Mikrofon	14999	kapható!
Carnival Funfair Games	7999	kapható!
EA Playground	9998	kapható!
FIFA 08	14999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	14999	kapható!
Madden NFL 08	14999	kapható!
Mario & Sonic at The Olympic Games	17999	kapható!
Mario Strikers Charged Football	13998	kapható!
Metroid Prime 3: Corruption	13998	kapható!
Mortal Kombat Armageddon	14999	kapható!
MySims	14999	kapható!
NBA Live 08	14999	kapható!
Need For Speed ProStreet	14999	kapható!
Pokémon Battle Revolution	13998	kapható!
Rayman Raving Rabbids 2	15999	kapható!
Resident Evil : The Umbrella ..	13998	kapható!
Resident Evil 4 Wii Edition	13998	kapható!
Sims 2 Pets	14999	kapható!
SSX Blur	14999	kapható!
Super Mario Galaxy	13998	kapható!
Super Paper Mario	13998	kapható!
Surf's Up	13998	kapható!
Table Tennis	11999	kapható!
The Simpsons Game	14999	kapható!
Wii Play+ Controller	14999	kapható!
Wing Island	3998	akció
Nintendo Wii készülék	**akció!**	**hitelre is!**

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban! www.576.hu

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, valamint a megjelenési dátumok változhatnak!

576 Kbyte ÜZLETEK

Megnyitottuk legújabb üzletünket! Pécs Árkád (január 17.)

Eger - Agria Park, Nyíregyháza - Korzó hamarosan nyitunk!

• Aréna Plaza	06 1 324 7004
• Árkád	06 1 434 8076
• Campona	06 1 424 3424
• Duna Plaza	06 1 239 2858
• Europark	06 1 280 9585
• Mammut II	06 1 345 8076
• Pólus Center	06 1 419 4117
• WestEnd	06 1 238 7576
• Győr Árkád	06 96 555 049
• Debrecen Plaza	06 52 342 120
• Kecskemét Malom	06 76 328 119
• Kanizsa Centrum	06 93 317 179
• Szeged Plaza	06 62 468 978
• Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440

DS/GBA — NINTENDO DS, GAME BOY ADVANCE

Bee Movie (Mézengúzok)	9998	kapható!
Big Brain Academy DS	8999	kapható!
Boogie	9998	kapható!
Diddy Kong Racing	11999	kapható!
Donkey kong Jungle Climber	11999	kapható!
EA Playground	9998	kapható!
FIFA 08 DS	9998	kapható!
FIFA Street 3	előrendelhető	február
Harry Potter A Főnix Rendje DS	9998	kapható!
High School Musical DS	8999	kapható!
Impossible Mission /csak nálunk/	7999	kapható!
Legend of Zelda Phantom Hourglass	11999	kapható!
Lego Star Wars The Complete Saga	13998	kapható!
Mario Kart DS	11999	kapható!
Mario Party DS	11999	kapható!
Mario Slam Basketball	11999	kapható!
Mario VS Donkey 2 March of the Minis DS	11999	kapható!
MySims	9998	kapható!
Naruto Ninja Destiny	előrendelhető	február
Need For Speed Pro Street	9998	kapható!
New Super Mario DS	11999	kapható!
Orcs & Elves	9998	kapható!
Pokémon Diamond	11999	kapható!
Pokémon Pearl	11999	kapható!
Rayman Raving Rabbids 2	9998	kapható!
Shrek Ogres & Donkeys	9998	kapható!
Sims 2 Pets (Házi kedvencek) DS	9998	kapható!
The Simpsons The Game	9998	kapható!
The Sims 2 Castaway	9998	kapható!
Touchmaster	7499	kapható!
DS Lite gépek /ezüst, fekete, fehér, rózsaszín	**akció!**	**hitelre is!**

XBOX 360

Alan Wake	előrendelhető	márc.. 13.
Army of Two	16998	2008 első n.év
Assassin's Creed	16998	bizonytalan
Bee Movie Game	16998	kapható!
Blacksite	16998	kapható!
Blazing Angels of WW II	16998	kapható!
Blue Dragon	16998	kapható!
Brothers In Arms Hell's Highway	előrendelhető	február
Burnout Paradise	16998	jan. 24.
C&C Tiberium Wars	16998	kapható!
Call of Duty 3	7499	kapható!
Call of Duty 4	16998	kapható!
Cars 2	15998	kapható!
Clive Barkers's Jericho	16998	kapható!
Colin Mcrae DIRT	16998	bizonytalan
Crackdown Classic	7999	kapható!
F.E.A.R. Files	15998	kapható!
FIFA 08 - szinkronos!	16998	kapható!
FIFA Street 3	16998	febr. 21.
Forza 2 Motorsport - szinkronos !	16998	kapható!
Frontlines: Fuel of War	előrendelhető	február
Grand Theft Auto IV.	előrendelhető	tavasz
Half Life 2 Orange B.	16998	kapható!
Halo 3	16998	kapható!
Harry Potter és A Főnix Rendje - szinkronos!	14999	akciós
Kane & Lynch Dead Men	16998	kapható!
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	előrendelhető	február
Lego Star Wars 2 Classic	7999	kapható!
Lego Star Wars The Complete Saga	16998	kapható!
Lost	előrendelhető	február
Lost Odyssey	előrendelhető	február
Mass Effect	16998	kapható!
Medal of Honor Airborne	16998	kapható!
NBA 2K8	14999	kapható!
Need For Speed ProStreet	16998	kapható!
Pro Evolution Soccer 08	16998	kapható!
Project Gotham Racing 4 - magyar felirattal!	16998	kapható!
Sega Rally	17999	kapható!
Skate	16998	kapható!
The Golden Compass	17999	kapható!
The Simpsons Game	16998	kapható!
TimeShift	16998	kapható!
Tomb Raider Anniversary	14999	kapható!
Viva Pinata Classic	7999	kapható!
Viva Pinata Party Animals	16998	kapható!
XBOX 360 Gépcsomagok kedvező áron!	**akció!**	**hitelre is!**

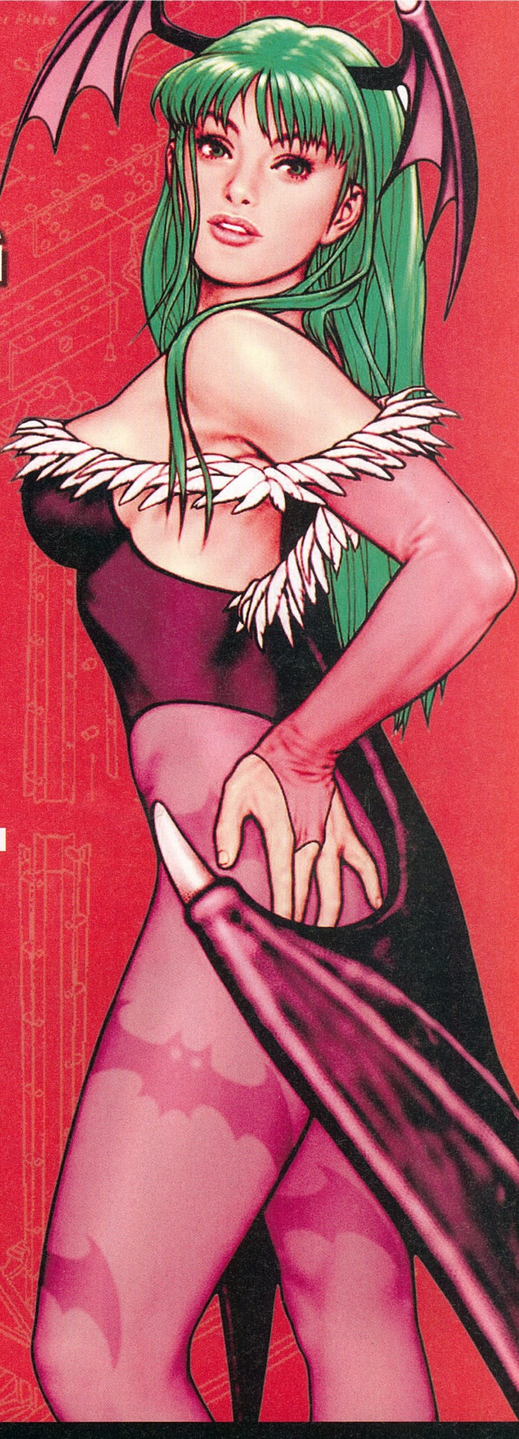
mert játszani jó

NÁLUNK VEDD MEG

MINDENKI ÁRAT EMEL? MI CSÖKKENTJÜK A KONZOLÉT!

2008 januárjától 200 forinttal olcsóbban juthatsz az 576 Konzolhoz, hazánk egyetlen multiplatform konzolos lapjához, ha azt az 576 KByte bármely üzletében vásárolod meg!

NÁLUNK OLCSÓBB



tartalom »»

576 Konzol

feature

multiteszt

playstation 2

playstation 3

xbox 360

wii

playstation portable (psp)

nintendo ds



576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Burnout Paradise (PS3, X360) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Comgame Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges • ISSN 1417-9296

AKTuális »» 112

2008 január – hová tartunk?



Kétezerhét minden szempontból – pozitív és sajnos negatív felhanggal egyaránt – furcsa és különleges, szélsőséges, mondhatni érthetetlen és szokatlan év volt, videojátékos szemmel, a videojátékok világára vonatkozóan vizsgálva. Tizennyolc évet húztam le a szakmában ('90-ben jött ki az első KByte), huszonhármat játékok között ('85-ben kaptam a C64-em, az azt megelőző Atari 2600-as időket nem is számolom), de frankón és őszintén nem emlékszem ilyen hangulatú esztendőre, mint a 2007-es.

A világ fejlettebb része után végre Magyarországon is hivatalosan lezajlott a konzolgeneráció-váltás. Három új gép érkezett, hogy elvarázsolják a játékosokat. Hurrá! Hurrá? Nem, ők 2007-ben már nem varázsolni jöttek. Ők háborút hoztak, nekik katonák kellenek. Nem egyszerű konzolok ők, hanem bálványok, sőt mi több istenek, akiket illik imádni. Feltétel nélkül, eszközök és fegyverek között nem válogatva.

A bálványok nem várják el tőled, hogy gondolkodj. Az agyatlan hívő a jó hívő. Szorítsd a szád és tedd a dolgod!

2007-ben 20 középszerű viccjátékra jött 1 kiemelkedő. Olyan *játékok*, melyeknek minden emberi számítás szerint sikeresnek kellett volna lenni, nem lettek sikeresek. Olyan *termékek* pedig, amelyek arra születtek, hogy jó esetben másod- vagy harmadhegedűsök legyenek a *futottak még kategóriában*, esetleg szégyenszemre legyenek kiállítva a magazinok „Hónap bukása" rovatában, tündökölnek. Kifordult magából a világ, tombol a nagy globális elbutulás, megindult a menetelés vissza a sötét középkorba, értékes lett az értéktelenből, ünnepelt sztár lett a gagyi. Blu-ray lemezről töltjük a szemetet, DVD-ről az ócskát, immár HDTV-n nézzük a retardált bohócokat, és ez a tendencia szépen alattomosan, mint egy csótány, beférkőzött szeretett hobbikba is, megfertőzött minket, videojátékosokat, így jó úton haladunk afelé, hogy kitegyük a táblát: „Konzolország: belépés csak IQ nullával!"

A videojátékozás valaha hobbi volt, ahol olyan kedves figurák versengtek a kegyeinkért, mint Mario és Sonic, ahol hónapokig kereskedhettünk a galaxisban, vagy napokig memorizáltuk egy boss támadásait, hogy végre átmehessünk a következő pályára. Most világméretű hisztéria a videojáték. Trend. Divat. A programokat kiadó cégeknek eddig az volt a céljuk, hogy a hobbinak élő gamerek igényeit kiszolgálják, mégpedig lehetőség szerint jobbnál-jobb termékekkel. A képlet egyszerű volt: jó a cuccod, amit kiadtál? Megvesszük. Nem jó? Nem vesszük. Most mi történik? Elég nagy körülötte a felhajtás? Akkor az csak jó lehet! Tényleg mindenki ezt veszi? Ide vele! Most csak egy a cél: lehetőleg mindenkit bekábítani, megvezetni, megdelejezni, beadni a széles tömegeknek, hogy a hardver- és szoftverhiba természetes jelenség, hogy a jó videojáték 5 órás móka, és egyébként is, minek törnéd magad azzal, hogy legalább 10 percet gondolkozol? Odateszünk neked egy durva nagy sárga nyilat, ami mutatja: „Birkák erre!" Sötétben pulzáló folt lett az „elrejtett kincs", két lövéssel, szendvicset majszolva leküzdhető a „rettegett főellenség" – mindent a lehető legegyszerűbbre, a legostobábbra kell tervezni, mert hát a videojáték mindenkié; itt van, vegyétek, vigyétek, jó ez minden bajra, ez a mindent gyógyító csodaszer.

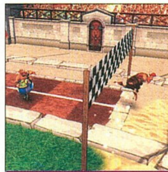
Én személy szerint hiszek benne, hogy csak pillanatnyi elmezavarban szenvedett a hobbim. Remélem, hogy ez a 2008-as esztendő változást hoz. Nem akarok többé *célközönség* lenni. Játékos vagyok, igazi játékokat akarok!

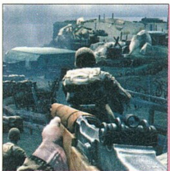
Martin



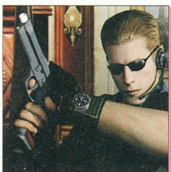




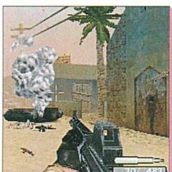


















Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

hírek



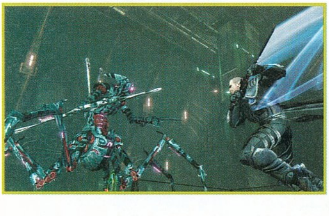
ILYEN LESZ 2008

2008 első hírrovata némileg rendhagyó lesz: a hagyományos felosztás helyett és mellett kitekintünk az előttünk álló évre, azaz megnézzük, hogy mi várható a platformexkluzív játékok és trendek terén 2008-ban. A bontást konzolgyártókra leosztva követtük el, az egyes gyártók gépeit (ha esetleg több lenne – a Nintendónál és a Sony-nál, ugye) így tárgyaljuk.

MICROSOFT

A „legöregebb" jelenlegi generációs konzol novemberben belépett a harmadik életévébe, és 2007 képében igen erős esztendőt tudhat maga mögött – szinte minden szempontból. Ezen sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének pillanatában (december vége) még nem állnak rendelkezésünkre a kurrens (karácsony környéki) eladási adatok, de a novemberi számokból kiindulva az **Xbox 360** szinte minden régióban jól teljesít – a „szinte" szócska esetünkben azt jelenti, hogy az MS konzol számára mindig is problémásnak számító Japánban továbbra is igen visszafogottan fogy a gép, egy-egy, elsősorban játékmegjelenéshez köthető ugráson kívül (legutóbb az Ace Combat 6 okán járultak a kasszához Xbox 360 fronton japán barátaink nagyobb számban) továbbra sem tudnak belőle megfelelő mennyiséget eladni. A sikertelenség persze itt is relatív, év végére az X360 Japánban is átlépi a félmilliós értékesített darabszámot – a konkurenciához mérve soványka, az előző próbálkozáshoz képest (Xbox) akár sikernek is mondható –, az első Dobozból egész pályafutása alatt fogyott ennyi a Felkelő Nap országában. Amerikában alapvetően más a helyzet, az Xbox 360 itt nagyon megy, a mindenhol uralkodó Wii-t ugyan nem sikerült beérnie novemberben, de az eladások így is túllépték a havi 700 ezret – a december valószínűleg ennél is jobb lesz.

A nagy kérdés: a rendkívül erős Xbox 360-as ősz (a Halo 3 sokmilliós sikere, többek között) után mit sikerül összehozni az exklúzívok terén 2008-ban? Mennyiségileg biztos nem lesz probléma, a Microsoft Game Studios több belsős, illetve általuk gondozott játékkal készül a következő évre. A sort nagy valószínűséggel a régóta halogatott **TOO HUMAN** nyitja. A Silicon Knights (Eternal Darkness, Metal Gear Solid: Twin Snakes) szerepjáték elemekkel bőségesen nyakon öntött akciójátékának fejlesztése ugyan finoman szólva is problémás volt (pár hónapja

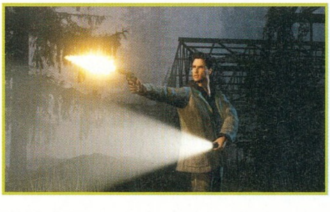


még a játék motorját szállító Epic-et is jól beperelték), de most már tényleg elkészülnek vele – az északi mitológiát sci-fi köntösbe öltöztető játék valószínűleg tél végén, vagy tavasz elején a polcokon lesz. Szinte biztos, hogy idén jön a **NINJA GAIDEN 2** is: a Team Ninja a szeptemberi TGS-en jelentette be a folytatást, és noha erősen félkész állapotban volt, több pályát is demóztak belőle. Az eddig látottak alapján a kettes számú Ninja Gaiden vizuális szempontból ugyan nem fog falakat ledönteni,





de ennek ellenére szolid, a hárdkór ütlegelős játékok rajongói körében máig igen nagy népszerűségnek örvendő első epizód alapjaira építkező, tipikus „még több, még látványosabb, még brutálisabb" utózmányt kapunk kézhez a személyében. A Remedy **ALAN WAKE**-je szintén nem nélkülözte a problémákat, ősszel erősen pletykálták, hogy a játék körül sok minden nincs rendben, annyira nem, hogy a Microsoft a fejlesztés leállítását fontolgatja – ha fontolgatták is, most már nem teszik, az Alan Wake továbbra is készül, csúszni fog (eredetileg márciusban



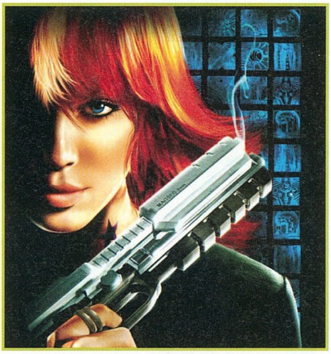
akarták kihozni), de jön, remélhetőleg még 2008-ban. Érdemes lesz várni rá: a Remedy neve mind a minőségre (Max Payne 1-2), mind a bődületes látványvilágra garancia – a fiúk annak idején elismert demógyártók voltak, ha ők nem tekerik ki a csúcsszuper teljesítményt az Xbox 360-ból, akkor senki. Az Alan Wake körül ugyanakkor még mindig nagyon nagy a csend, gyakorlatilag annyit tudunk róla, mint erős egy éve: az álmatlansággal küszködő főhős baljós kalandjai egy amerikai kisvárosban, komoly Twin Peaks beütéssel, a Max Payne látványos tűzharcai helyett inkább a borongós hangulatra, és a szívbemarkoló félelemre fókuszálva.

Tudjuk, hogy a Rare legalább két játékon dolgozik jelenleg. Az egyik a **BANJO KAZOOIE 3**, ennek szintén 2008-ban kéne megjelennie, még akkor is, ha a tavalyi E3-mas bejelentésen, és



rövidke teaser-videón kívül azóta sem beszéltek róla. A másik játék méretes kérdőjel, a találgatások itt a (a hírszerkesztő szerint kétségbeejtően közepes, se az X360 2005-ös startjakor nyitócímként igen decens mennyiségben fogyó) **PERFECT DARK ZERO** második epizódja felé mutatnak. Van benne ráció, nem csak az első (valójában második, illetve a N64-es eredeti előzménye, ugyebár) sikere okán: a PDZ szükség szülte, eredetileg Xbox-ra tervezett, aztán villámgyorsan X360-ra áthajított játék volt, és ez meg is látszott rajta. A Rare-nek most három (ha a Viva Pinata 2006-os megjelenéstől számítjuk az időt, akkor is minimum kettő) év áll rendelkezésére, vagyis most megmutathatják, hogy mit tudnak – reméljük, jóval többet, mint amit az első PDZ-ben láthattunk.

Abszolút nem hivatalos, és semmilyen szinten nincs megerősítve, de van rá egy üveg pezsgőnk, hogy 2008 őszén **GEARS**





OF WAR 2-vel fogunk játszani. Az Epic 2006 vége óta nyilvánvalóan dolgozik a folytatáson, a tavaly ősszel megjelent PC-s átirat java részét nem ők készítették (kiadták bérmunkába), az Unreal Tournament III már megjelent (már csak tovább kell portolni), az első rész masszív siker volt – ennyi tényező együtt egész egyszerűen nem jelenthet mást, mint a kötelező folytatást. A sztori gyakorlatilag félbemaradt, a GoW alá kidolgozott mitológiát épphogy csak megkaparták az első résszel, így lesz honnan nekilendülni.

A Microsoft által tavaly előtt megvásárolt Lionhead két játékot hegeszt. Az egyik a **FABLE 2** – Molyneux apóék jó szokásuktól eltérően nem nyilatkozzák tele a világot a játék által kínált hiper-szuper szolgáltatásokat és újításokat dicsérve, inkább



csendben dolgoznak. A munka-centrikus hozzáállás a jelek szerint meghozza a gyümölcsét a friss képeken csámcsogva lenyűgöző látványvilágú szerepjáték tárul az érdeklődő szeme elé. Nem csak a látvány lesz földbe döngölő, az ígéretek szerint a Fable folytatásába belepakolnak (szinte) minden olyan elemet, ami az első részből megmaradt ígéretnek – azaz az előzménynél jóval epikusabb és interaktívabb, számtalan választási lehetőséget és bejárható életpályát kínáló RPG-vel lesz dolgunk – valamikor 2008 utolsó hónapjaiban, ha hinni lehet (…és persze hinni szeretnénk) Molyneux mester legutóbbi nyilatkozatainak.

A Halo rajongók idén sem maradnak betevő falat nélkül, igaz, nem a megszokott formában kapják a finom falatokat: a sorozat mellékágaként funkcionáló **HALO WARS**-t a valósidejű stratégiák frontján évtizedes tapasztalatokkal rendelkező Ensemble Studios (Age of Empires sorozat) fejleszti, és… nos, az E3-mas bemutató nem volt kifejezetten lenyűgöző, de egy pálya,





és pár kisebb csata alapján még nem érdemes pálcát törni a játék felett. A Halo eredetileg, a kilencvenes évek végén valósidejű stratégiának indult, az Ensemble tapasztalt banda, a Halo Wars nem néz ki rosszul, benne van az összes ismert jármű és egység, a sztori adott, az univerzum népszerű, szóval érdemes lesz odafigyelni rá, talán nem csak azért, mert Halo.

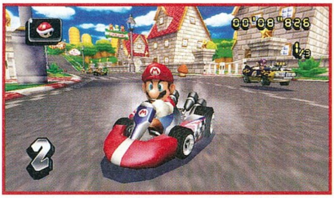
NINTENDO

A Nintendónál gyanúnk szerint nem csak a kötelező év végi vigasságok okán bontogattak pezsgőket az elmúlt hetekben: 2007-tel a kiotói kompánia hosszú idők (értsd: minimum tíz év) óta a legsikeresebb évét tudhatja maga mögött. A **Nintendo DS** még mindig nagyon megy, és erősen közelíti a 60 milliós eladott példányszámot – ha a duplaképernyős zsebkonzol felhasználói bázisa továbbra is ilyen mértékben növekszik, akkor két / három éven belül utolérheti, sőt, leelőzheti az összeladásokban jelenleg éllovas Playstation 2-t. A **Wii** fronton sincs ok panaszra, 2007 végére a masina világszinten egészen biztosan átlépte a 15 milliót, sőt (a számunkra egyelőre ismeretlen decemberi eladásokkal) valószínűleg a 16-ot is. Ez pedig sok, nagyon sok, a Wii partiban van eladások terén az Xbox 360-nal – azaz nagyjából egy év alatt sikerült ledolgoznia az X360 egyéves előnyét. A Wii eladások Japánban ősszel némileg lassultak, de az év vége megint jó volt – még akkor is, ha a Super Mario Galaxy (Japánban) nem fogyott kifejezetten jól (nem annyira, amennyire egy új, „fővonalas" Mario címtől elvárható lenne), és a december elején debütáló WiiFit sem rázta meg úgy a piacot, ahogy azt sokan várták. A Wii ennek ellenére gyakorlatilag mindenhol igazi sikertörténet, a kérdés most már csak az, hogy a Nintendo milyen szoftvertámogatást tud odapakolni a kétségtelenül impresszív hardver-eladások mögé. És fognak – nézzük a 2008-as saját gyártású, ennek megfelelően nagyon exkluzív Wii címeket!

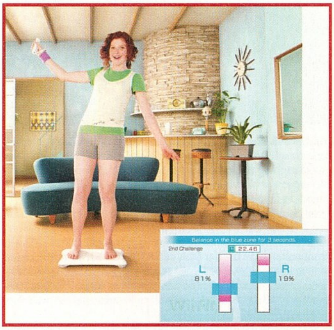
Az első igazi nagyágyú februárban érkezik (Amerikába) – igen, a 2007 végéről 2008 elejére átrugdalt **SUPER SMASH BROS BRAWL**-ról van szó. A Smash Bros korábbi (Gamecubeos) epizódja az előző generáció legsikeresebb, legnagyobb példányszámban értékesített Nintendo címe volt (meglepő, ugye?) így a folytatástól is sokat várnak – és láthatóan tesznek is érte, hogy ismét sikeres legyen. A Máriót, baráti körét, ellenségeit, ismerőseit és egy raklapnyi (közismert) vendégszereplőt egymásnak eresztő pofozkodós móka stáblistája kifejezetten méretes, most már inkább arról beszélnek, hogy melyik játékhős NEM lesz benne (például Megaman / Rockman – valószínűleg), és nem arról, hogy ki ugrik be még egy gyors ütleg erejéig… A komoly odafigyelést mutatja, hogy a SSBB alapból rendelkezik online multival (Wii fronton azért ez annyira még egyértelmű), lesz benne pályaszerkesztő, pályamegosztás és letölthető szcenáriók is.



Jön a **MARIO KART Wii** is, a dolgok jelenlegi állása szerint valamikor tavasszal. Ahhoz képest, hogy elvileg pár hónapon belül megjelenik, még mindig nagyon keveset tudunk róla. Ami biztos: online versenyek lesznek, tizenkét játékost támogatnak. A megszokott (go)kartok mellett a Wii-s kivetülésben megjelennek a motorok is – szimultán (kartok vs. motorok) versenyzésre is nyílik majd lehetőség (tiszta PGR4! :-). A Wii verzió állítólag az eddig megjelent részek pályák javából válogat, de lesznek benne új aszfalt (és egyéb) csíkok is. Érdekesség: a járművek dizájnja erősen emlékeztet a Japánban futó, két felvonást is megért játéktermi Mario Kartra, a Mario Kart Arcade GP-re – pedig azt nem is a Nintendo, hanem a Namco gondozza.



Tavasszal Amerikát és Európát is betámadja a **WiiFIT** – játéknak mondjuk nem nagyon neveznénk, de vannak benne hagyományos videójátékra emlékeztető pillanatok is. Leginkább minijátékok formájában: fejelgesd vissza a feléd repülő labdákat, terelgesd a kis golyót a labirintusban, mímelj síugrást, ilyesmi. Ha lemaradtál volna az E3-mas bejelentésről: a WiiFit hardveres kiegészítő, egy mérlegre emlékeztető deszka. A ravaszság: érzékeli a súlyodat, és azt, hogy hogyan mozogsz rajta. A cél elsősorban a kiegészítő nevében is jelzett fittség, a fő felhasználási terület pedig egy edzésprogram – a deszka mellé csomagolt szoftver számos, és test különböző szekcióit megdolgoztató gyakorlatsort kínál. Ezzel fogunk lefogyni, és kockás hasizmot generálni? Valószínűtlen, de majd meglátjuk…



Ha már a casual (ritkábban játszó) réteget megcélzó szoftvereknél tartunk: ha minden jól megy, idén jön a **Wii MUSIC** is. Erről nagyon keveset tudunk, a Wii bejelentésével nagyjából párhuzamosan bemutatott vezénylős / karmesteres játék kibővített verziójáról van szó. Ha az eddigi trendeket nézzük, könnyen elképzelhető, hogy ehhez is érkezik majd valami, a játék mellé csomagolt hardveres célszerszám. A zenés játékok manapság roppant népszerűek (2007 egyik legsikeresebb szoftvere a Guitar Hero III – ki gondolta volna három éve?), így a Wii Zenebona is bizonyosan megtalálja majd a maga lelkes közönségét.

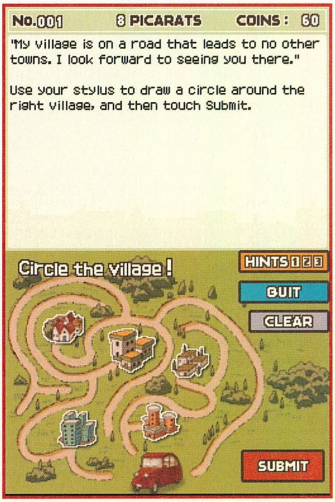
A **DISASTER: DAY OF CRISIS**-nak elvileg 2007 nyarán kellett volna megjelennie, nem tett ilyet, átzavarták 2008-ra. A fejlesztő (Monolith Soft) közben tulajdonost is váltott, a Nintendo megvette őket szőröstül bőröstül. A Disaster körül az elmúlt egy évben akkora volt a csönd, hogy többen már a játék halálról pletykáltak – feleslegesen, a Nintendo megerősítette, hogy a Disaster igenis készül.



Miért érdemes odafigyelni rá? Egyrészt azért, mert a Monolith ígéretei szerint ez lesz az eddig megjelent legszebb, leglátványosabb Wii cím, másrészt pedig a környezet is érdekes. Természeti katasztrófák szaggatta nagyvárosban járunk, a főhős Ray (ex-mentőosztagos) egyrészt túlélne, másrészt másokat mentene, harmadrészt pedig bajszot akasztana a mindenre elszánt rosszemberekkel – ők a krízishelyzetet kihasználva atomfegyvert loptak maguknak, és most azzal terrorizálják a világot. Vagyis: túlélő-akció-ügyességi hibrid, hiánypótló alkotás a Wii kínálatban.

Elég keveset hallottunk az **ANIMAL CROSSING Wii**-ről – pedig készül, és szintén 2008-ban kéne megjelennie. A kommunikációs lehetőségeket jelentősen bővítik, a tervek szerint mobilról, vagy PC-ről is tudunk majd üzenetet küldeni a Wii-s ÁllatFalunkba. Mostanában pedig olyan (hivatalosan egyelőre nem megerősített) hírek láttak napvilágot, hogy a Nintendo ugrik egy alaposat a helyes irányba az új Animal Crossinggal: MMO jellegű világot akarnak létrehozni, ami a AC közösségi jellegét figyelembe véve teljesen logikus, és üdvözlendő döntés – remélhetőleg valóban ezért csúszik a játék.

Nintendo DS vonalon (ismét) számos exkluzív érkezik 2008-ban – ezek közül emelünk ki most pár érdekesebbet. Itt van például rögtön a februárra időzített **PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE**. Léjton professzor kalandjai erős késéssel jutottak el a nyugati féltekére – a Level-5 (Dark Chronicles, Dragon Quest VIII) három részesre tervezett kalandjáték-szériája Japánban már a második epizódnál tart, mi most kapjuk az elsőt. A játéknak komoly előélete van, Akira Tago professzor (Japánban roppant népszerű) „Fejgimnasztika" című többrészes rejtvény-gyűjteményére alapoz. Ennek megfelelően maga a játék is csinos puzzle-kollekció, csavaros történettel, és bájos grafikával meglocsolva. A Professor Layton Japánban igen nagy siker volt, és annak ellenére, hogy elsőre a Brain Training vonal folytatásnak tűnik, mégis sokkal játékosabb, éppen ezért a hagyományos kalandok kedvelői számára is egy fokkal





fogyaszthatóbb annál. Az **ASH**, vagyis teljes címén az **ARCHAIC SEALED HEAT** (micsoda cím, még az átlagos „semmi értelme, de jól hangzik" japán címszörnyeket is fölülmúlja – kőkemény!) a Mistwalker, és a Square-től pár éve dezertált Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy apuci) új DS-es játéka, műfaját tekintve taktikai szerepjáték. Az ASH szép pontszámokat kapott a Famitsu-ban, de a kasszáknál már méreteset bukott – hatvan ezer példány körül értékesítettek belőle, ami kevéske. Talán



a játékot forgalmazó Nintendo a ludas: az ASH-t nem reklámozták túl, annyira nem, hogy az októberi japán premier előtt pár héttel jelentek meg róla az első képek. Ami biztos: az ASH minden idők legméretesebb DS játéka, 2 gigabites kártyán került forgalomba – a zsebkonzolos címhez képest hatalmas méretért a rengeteg videó (játék az alsó képernyőn, videók a felsőn), és a kiterjedt szinkronmunka (a lényegesebb szereplők mind beszélnek) tehetők felelőssé. Pontos megjelenési időpontja még nincs, valamikor 2008-ban jön. Csak hogy a zsánernél maradjunk: a **FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT** a GBA-s Final Fantasy Tactics Advance egyenes ági folytatása – az A betű az „Advance" szócskát jelöli. A sztori hasonlóan indul, mint az előzményben: ezúttal egy Luso nevezetű fiatalember talál egy érdekes könyvet – hogy aztán villámgyorsan átkerüljön a FFT világába, Ivalice-be, találkozzon Ciddel, a Gari Clan vadászok vezetőjével, és… igen, végül megmentse a világot. A nagy küldetés során hősünk számos ismert karakterrel fut össze – például Vaannal és Penelo-val az FFXII-ből (ami szintén Ivalice-ben játszódik, ugyebár). Az őszi japán



megjelenéssel párhuzamosan napvilágot látott Famitsu-kritika dicsérte (jók az új foglalkozások, bejövősek a korábbinál méretesebb csaták) és bírálta is (a sztori gyengécske, a játékteret mutató kamera nem túl hatékony) az FFTA2-t – ha minden jól megy, mi 2008 első felében fogjuk megtapasztalni, hogy merre hány lépés a folytatással kapcsolatban.

SONY

A Nintendóval ellentétben a Sony-nak kevésbé volt oka a pezsgőbontogatásra 2007-ben. A Playstation 3 év vége felé (valószínűleg az árcsökkentésnek köszönhetően) ugyan megindult felfelé, de még messze van tőle, hogy komolyan megszorítsa a két vetélytársat. A szoftverkínálat a várakozásoktól elmaradó hardver-eladások ellenére erős, az őszi exkluzívok a jelek szerint tényleg csak az út elejét jelentik – a Sony 2008-ban több saját gyártású, és külsős fejlesztőktől származó (Metal Gear Solid 4, valaki?) játékkal csábítja vásárlásra az eddig ingadozókat. A cég másik két platformjával más a helyzet, a Playstation Portable mindhárom régióban jó eladásokat produkál, a DS-t ugyan nem érte utol, de határozottan jól fogy – Japánban ősz eleje (a Crisis Core: Final Fantasy VII megjelenése óta) nagy számban veszik, és a novemberi amerikai toplistán is előkelő helyet foglal el a masina. A Playstation 2 a korához képest (lassan nyolc éves…) remekül tartja magát, a jelek szerint a jó öreg PS2-vel még legalább egy (ha nem több…) évig számolni kell. A PS3 szempontjából 2008 döntő lehet: a szoftverkínálat nagyon erős lesz, ha ez nem indítja be a rakétákat a platform alatt, akkor semmi.

Február környékén jön (letölthető formában és Blu-ray lemezen) **GRAN TURISMO 5 PROLOGUE**. Japánban decemberben megjelent, így viszonylag pontos adatokkal rendelkezünk róla: a Prologue összesen 21 autót tartalmaz, és a pályaválaszték is viszonylag bőséges: Suzuka Circuit, Suzuka Circuit East Course, Fuji Speedway F, Fuji Speedway GT, Super Speedway Daytona, Road Course Daytona, Eiger Nordwand Course, Eiger Nordwand Course R, London City Course, London City Course R. A játékmódok: arcade körverseny 16 autóval, arcade időverseny, Event Race (négy esemény, összesen 32 verseny), Deal Race (egy verseny). Mekkora a letölthető verzió? Kemény öt gigabájt.





Milyen beállításokat alkalmazhatsz? Kétféle metódus: standard (árkádosabb) és realisztikus (szimuláció). Ezen kívül három vezetési segítség kacsolható ki és be: Active Brake, Active Stability Management (ASM) és Traction Control System (TCS). A Blu-ray verzió Japánban 5000 jenbe (kb. 8 ezer forint), a letölthető változat pedig 4500 jenbe (kb. 7200 forint) fájt – vagyis adott esetben érdemes lesz inkább BR lemezen beszerezni, ha nem akarsz vesződni a gigantikus letöltéssel. A tavasz szintén kínál letölthető izgalmakat, leginkább a **PLAYSTATION HOME** formájában. A Home a PS3 online, MMO szerű felülete: közösségi találkahely, saját, ízlés szerint berendezhető otthonnal, öltöztethető avatárral, közös zenehallgatással és filmnézéssel, és különféle



szórakozási lehetőségekkel. A zárt béta már egy éve folyik, íz ígéretek szerint a megjelenést megelőzően egy rövidebb nyílt bétafázison is átesik a Home, így (elvileg) bárki kipróbálhatja – ez mondjuk a Home esetében kevésbé szükséges, ugyanis teljesen ingyenes lesz, nem kockáztatsz semmit a letöltésével. Ha minden jól megy, 2008 első felében befut a **LITTLE BIG PLANET** is – a Media Molecule remek „játéképítős" anyagának pár hónapja két teljes oldalt szenteltünk, most nem futunk neki még



egyszer a bemutatásának. A **KILLZONE 2** ugyan még mindig nem rendelkezik hivatalos és végleges megjelenési időponttal, de bíztató, hogy „év közepére" demót ígérnek belőle – azaz







nagy valószínűséggel megjelenik még idén ősszel, ahogy azt korábban is vártuk. A Sony-nál rengeteg olyan játék van, amiknek épphogy csak a címe lett bejelentve, de 2008-ban akár már ki is jöhetnek: ilyen az új, következő generációs **GETAWAY**, a 2006-os E3-mon nagyon látványos trailerrel bemutatkozó **EIGHT DAYS**, vagy éppen az új Jak epizód, a **JAK AND DAXTER: THE LOST FRONTIER**. Érkezik továbbá egy új, egyelőre cím nélkül futó Factor 5 játék (valószínűleg csak 2009-ben – remélhetőleg jobb lesz, mint a Lair…), 2008 első traktusában végre megjelenik az őszről (grafikai csinosítás okán) átcsúsztatott **WIPEOUT HD**, és a Sony MMO-kra szakosodott részlegénél hegesztett több online játék közül is felbukkan legalább egy – tippünk szerint a kémes MMO, a **THE AGENCY** kerül terítékre 2008-ban.

A PSP tulajok is kapnak bőségesen a jóból 2008-ban. Februárban jön a **PATAPON**, a LocoRoco készítőinek új játéka. A Patapon zenés stratégia – igen, így, rendkívül furcsa párosítás, de a játék (Japánban már kapható) rendkívül élvezetesnek tűnik. A lényeg: a zene ritmusával kell összehangolnod az akciót, egy törzset vezetsz harcba, és gombnyomkodás ritmusának megfelelően tudod bevinni a különböző támadásokat. A Patapon 2D-s síkon játszódik az irányítás állítólag könnyen tanulható, de mégis komoly mélységekkel bír. A zene pedig… Emlékeztek még a LocoRoco megkapó dallamaira? Nos, a Patapon zenei anyaga leg-





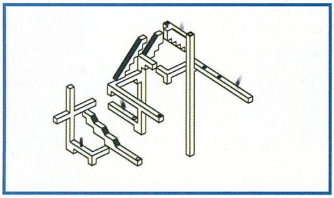




alább annyira egyedi, és fülbemászó. Márciusban lehet ráizgulni a **GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS**-ra, vagyis Kratos kalandjainak PSP-s folytatására (egészen pontosan: előzményére, mert erről van szó). Ha játszottál az ősszel kiadott demóval, nagyjából tudod, hogy mire számíthatsz: bombasztikus grafikára, és a „nagygépes" epizódokban megtapasztalt akció és játékmenet teljesen korrekt zsebkonzolos átültetésére. A játék vizuálisan sokat fejlődött egyébként (már a demo óta is), a fejlesztők (Ready at Dawn) bátran használják a korábbi firmware ápdétben megnyitott 333 Mhz-es processzor-sebességet – ennek köszönhetően számos új effekt, és látványosabb helyszínek kerültek a PSP-s God of War-ba. 2008 első felében számíthatunk az **ECHOCHROME** megjelenésére is: a minimál-grafikát használó, térben forgatható vonalakból felépülő logikai-ügyességi játék







az idei év egyik legeredetibb címének tűnik, és PSP-n kívül fel fog tűnni Playstation 3-mon is – PSN címként, azaz letölthető formában. És hogy ne csak a Sony által gondozott exkluzívokkal foglalkozzunk: jöjjön két szerepjáték –egy keleti, egy pedig a nyugati féltekéről. A **CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** Japánban piszok nagy siker volt, nem véletlenül: az eddig talán legcsinosabb PSP címmel van dolgunk, és nem csak a grafikája miatt lehet szeretni – a Final Fantasy VII előzményeit elmesélő sztori, a jól eltalált (valós idejű, ennek megfelelően igen akciódús) harcrendszer, és az ismert karakterek ismételt feltűnése voltak a siker kulcsai. Az angol nyelvű változat március végén (egészen pontosan: március huszonötödikén) robban be a boltokba – egyelőre



csak az Államokban, az európai változat megjelenésre valamikor az év közepén lehet számítani. Itt van aztán a nagyon régóta készülő **ELDER SCROLLS TRAVELS: OBLIVION**, amit csak és kizárólag azért említünk meg itt, mert 2008-ban (állítólag) tényleg megjelenik – reklámozni mondjuk nem reklámozták túl, annyit tudunk róla, hogy más helyszínen, más szereplőkkel indulhatunk gigantikus kalandra, azaz nem a X360 / PS3-mas Oblivion PSP-re áterőszakolt változata lesz, hanem egy teljesen új, a negyedik epizódtól különálló játék. A Travels-t nem az eredetit elkövető Bethesda, hanem az angol Climax fejleszti, és most már igazán kiadhatnának belőle pár nyomorult képet (eddig nem tettek ilyet), csak hogy lássuk, mit őrzött meg, és mit hajított kukába az Oblivion-ból a PSP-s újragondolás.

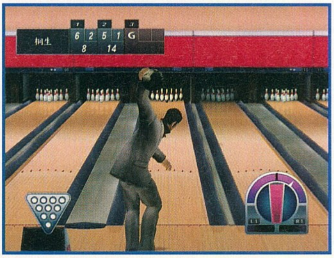
Térjünk is át gyorsan a jó öreg Playstation 2-re, mielőtt véget érne az oldal, és a semmiben kalimpálnánk. PS2 fronton exkluzív címekről (pedig ezekről szólna az összeállítás, ugye) már nem nagyon tudunk beszámolni, de a platform életkorát tekintve valószínűleg ez senki számára nem meglepő. A Sony nem hanyagolja el teljesen a platformot, sőt, ahhoz képest, hogy két másik géppel is foglalkozniuk kell, kifejezetten komolyan fókuszálnak rá. 2008 első felében érkezik a PSP-re novemberben megjelent **PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE** PS2 verziója, és a PSP-n igen szép köröket futó **RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS**, valamint (egyelőre csak pletyka, de nem lennénk meglepődve, ha bejönne) **DAXTER** is átmászik szépen a kettes számú Pléjstációra. PSP portok, ez a komoly támogatás? Igen, és nem kell prüszkölni miatta: látható, hogy nem a ronda, a platform lehetőségeit épp hogy





megkarcoló PSP címeket hajítják át PS2-re, hanem a szépeket és a jókat – a fenti játékok mind grafikailag, mind játékélményt tekintve abszolút versenyképesek a tévére bogozott Playstationön is. A külsős fejlesztők sem hanyagolják el teljesen a PS2-őt – sok multiplatform játék kap PS2-es kivetülést 2008-ban, és egyre inkább tendencia, hogy az eredetileg a Wii-t becélzó (nem exkluzív) játékok is átvándorolnak (inkább előbb, mint utóbb) a Sony régi masinájára is. Vannak aztán olyan fejlesztők is, akik továbbra is kizárólag a PS2-ben látják a számukra barátságos platformot: december végén érkezett a hír, hogy az Atlus a PERSONA 4-et exkluzíve PS2-re kívánja elkészíteni – leginkább azért, mert ide van kész technológiájuk (a Persona 3 motorja), és a sorozat rajongótábora is ezzel a géppel rendelkezik. A másik nagy third-party exkluzív 2008-ban a **YAKUZA 2** lesz. A Sega nagyon nehezen szánta rá magát az angol nyelvű verzióra (az első rész nagyon jó volt, de nagyot is bukott Japánon kívül), most viszont meggondolták magukat – 2008-ban érkezik PS3-ra a széria harmadik, a sztorit a tizenhatodik századba helyező epizódja (a Kenzan), így most Nyugaton is bepróbálkoznak a második résszel. Az első részt szinkronizálták, a második gyaníthatóan csak felira-

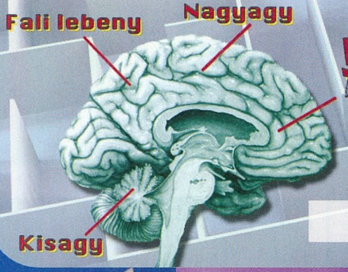




tokat kap, ami nem nagy baj, tekintve, hogy az angol szinkron elég gyengécskére sikeredett. A második rész egyébként mind a kritikusok, mind a japán játékosok szerint jobb, ötletesebb, mint az első – vagyis lehet örülni, minőségi cuccot kapunk a bunyókkal bőségesen nyakon öntött japán gengszter történet személyében.

És ennyit lett volna a Nagy 2008-as Exkluzív Összefoglaló. A külsős gyártókkal, és a multiplatform címekkel nem foglalkoztunk – ezt majd megtesszük év közben. A mennyiségből leszűrhető: idén is lesz mivel játszani, bármelyik gép is lapul otthon a tévé alatt, vagy a kabátzsebedben.

liquid



A Hónap Témája

NEM VAGYUNK EGYEDÜL

Kötelező tiszteletkör: boldog új évet mindenkinek.
Önszorgalmi kifakadás: sokan vagyunk, nekem meg elegem.

Túl az ünnepeken, a karácsonyfa alatti ajándék-bontogatáson, az esetleg régóta áhított új konzolok, játékok és kiegészítők megszerzésén egy ideig ellep mindenkit a jótékony szellem, játszik azzal, amije van, aztán felmegy a fórumokra, és ívben telehány mindent azzal, hogy (a frissen szerzett élmények és tapasztalatok birtokában) miért neki van igaza – és ilyenkor az Egyet Nem Értő Fél arra gondol, hogy miért nem azzal játszik inkább, amivel egyidős, és az azzal kapcsolatos örömszerzéseit ugyan borítsa már az arra szakosodott közösségi oldalakra. Újévi köszöntőm ennek tudatában így hangzik, szívből jövően: kedves játékosok! Hardcore-ok, casualok, hobbi-gamerek és elkötelezettek, friss húsok és öreg halak, modderek és cheaterek, remeték és parti-játékosok, művészek és kontárok, alkotók és befogadók! Itt az új év, ideje az önvizsgálatnak!

Ez meg mit akar? – bámul a hátsó sorban PSP-ző kiscsávó a mellette ülő Sony Fanclub tagra.
A szokásos hisztérikus kifakadás... – veti oda keserűen SFC Teammate, én meg a szavába vágok.
Okulásotokra, gyermekeim! – üvöltöm oda, hogy a PSP-ben törlődik a firmware és kirepül a gigás SD kártya a warezolt Silent Hill-lel. – Játszom itt nektek a farokkal ellátott Ferge Zsuzsát, mint önjelölt-botcsinálta játékszociológus, hát legalább figyeljetek!

:: a farm, ahol élünk ::

Mint mondtam: vagyunk már egypáran, játékosok. A „mi" szót felesleges használni, sajnos – a piac bővülésével az egykor egységes (micsoda is? szubkultúra? mondjuk...), szóval a szubkultúra darabokra esett szét. A törésvonalakért nem a kiadók a felelősek: hiába van ezernyi játékstílus és alstílus, ezek bizony a mi igényeinkből fakadtak – nem lenne egyszerűbb egy olyan piac igényeit kielégíteni, akik csak az FPS-t szeretik?

Mindegy, így alakult. Ami viszont ugyancsak szúrja a szememet az az, hogy nem férnek a bőrükbe a képviselők. Fanboyok, stílusrajongók, gépbe és játékba szerelmes megszállottak vértől fröcsögő anyázása ma a videojátékos társadalom. Ami az on-line kivetülést illeti, legalábbis. A kulturált eszmecserék színhelye kizárólag a zárt és/vagy szigorúan moderált, esetleg a tematikus fórum lehet – ahol a Kedves Felhasználókat ostorral verik, vagy ahol a téma központosítva van, ott kevesebb a lázadás. Az előbbi esetében a fegyelem inkább a tűrésből fakad, a szíjtól félő kutya reflexével; a tematizált közegbe a téma iránti elfogultság csalja a felhasználókat. A homogén közegben több az esély az egyetértésre, napnál világosabb.

De miért is lenne elvárható egy kis békesség, nyugalom, cinkeléstől és beszólogatástól mentes véleménycsere ott, ahol monoteista baromállatok fészkelnek? Ez maximum a galamblelkű idealisták kívánsága lehet. Oroszlán és bárány egy tálból eszi a cseresznyét? Misön impásziből, ha meg mégis, akkor a cseresznye veszi zokon.

A tűzszünet fogalma felejtős, rendben – amúgy sem a szívügyem a hippis béketközvetítés, nem játszanék egy Milos Forman-filmben, hogy batikolt ruhában, tökig betépve énekeljem a virágzó mezőkön, hogy *engedd be a napfényt*. Hát akkor játsszunk tovább – autóskártya, role playing cardgame, legyen nektek. Dobáljunk be mindent egy pakliba, aztán jöhet a leosztás. Nyerni nem fog senki – ez csak szabályismertetés, erős és gyenge pontok, Yu-Gi-Oh féldebil főszereplőkkel. Ti vagytok a játékosok – most ti lesztek a játék.





:: mainstream ::

Az úgynevezett hardcore. A rock'n'rollnak hívott sz*r. Alapvető fogalomzavarból fakadó titulus, de Grétsy tanár úr is elismerte, hogy a közbeszéd formálja, nyesi, butítja, építi és alakítja a szavakat, és az általánosan elfogadott szabály felülbírálhatja az akadémiai értelmezést is. Ez a kor előrehaladásával fokozatosan akceptálódik – így lett jelenkorunk hardcore-ja a mainstream.

Fősodor, tisztességes, helyenként gigászi eladásokat biztosító felvevőpiac. Ők fizetnek a debütáláskor rekordbevételt generált Halo 3-ért, élvezettel tekerik a kormányt a Need for Speed Pro Street poligon-kanyonjaiban, képben vannak a nagy címekkel, legyen az platformjáték, sportprogram, FPS vagy autóverseny. Játékos múlt, a hobbi szeretete és kellő tájékozottság – bármikor kenterbe vernek egy zöldfülűt megjelenési dátumok, kézügyesség és játéktörténelmi ismeretek tekintetében.

Aki a legkevesebbet tudja, abból lesz a legnagyobb szakértő. On-line agórát látva kéretlenül is profetikus hajlamok törnek rá, kinyilatkoztat, ítél, bírál. Halljátok eleget az efféle mantrákat: a „videogame" szó browserbe pötyögése után nehéz úgy eldobni egy féltéglát, hogy ne találjunk el egy népszerű oldalt, aminek a fórumain épp elég szinonimát találhattok ehhez.

ők a hangadók, a mérték... és, persze, náluk az igazság. A videojáték miről szól? Plazmafegyverrel loccsantjuk szét a panelházméretű bossokat, kitépett végtagok, nitropalackok süvítő hangja, csatazaj, HDR effektek – erre mutat a kettősnyíl, itt kell tartani.

Aztán jön Hillary Clinton és Jack Thompson, Rockstart gyalázni, Hot Coffee-t hűteni, republikánus, luddita, vagy éppen alultájékozott/agybeteg szemlélettel – tökmindegy. A mainstream (jobbik fele) tudja: csak a Grand Theft Auto vagy a Doom 3 nem farag pszichopata gyilkost az emberből, ahogy azt a kevéssé hozzáértők vallják (mint a közelmúltban annak az egyházfinak az esete, aki hasonló stílusban festette a falra az ördögöt, bevallva, hogy utoljára a Tetris-szel szembesült a játékvilágból); de drága gyermekeim, mi a tökömet vártok, ha egyszer ezt, ennyit látnak az egészből – nigger csávóval garázdálkodtok egy nagyváros területén, cyberférgeket öltök motoros fűrésszel, kalapáccsal veritek szét az NPC-k halántékát egy sötét folyosón?!

Mennyit tesz azért az úgynevezett hardcore, hogy elfogadják?

Fejétől bűzlik a hal – mondják, és fellépnek egy fórumra, ahol a KylerJoni666 „Tennap széjjelőtem a zutolsó főbost is de nem nyilik meg a hatos palya most irja ki hogy egy kulcsot kel mekkeresni aszholvan?" kezdetű grafomániai tömegkarambollal pusztítja kábítószernél is nagyobb hatékonysággal az agysejteket, és felmerül a kérdés, hogy a fiatalúr a fejében zsongó rendetlenséget bundle packban vette a hardverrel együtt, vagy alapból megvolt?

Ezek után, barátaim, mégis, mit vártok, mit higgyenek rólatok?

Nektek a játék fontos – a legfőbb hobbi, mindennapi kenyér. Kezeljétek hát ennek megfelelő bánásmóddal; különben jönnek a casual gamerek, és megszabadítanak a gonosztól. Vétkeiteket megbocsátják.

:: kreatív ::

Vannak, akik nem érik be a fröcsögéssel és a szakértősködéssel, hanem fogják magukat, és alkotnak. Az elégedetlenség önmagában besavanyodottá, hónaljszagú, zsörtölődő kisiskolássá tesz mindenkit. A játékosokat is. Ettől bűzlik a közeg – a cselekvés keltette tisztaságérzet viszont nyilván túl megerőltető. Vagy nem elég hozzá baromi okosnak lenni.

Minh neve rémlik valakinek? Mihn Le? Nem? És ha azt mondom, Gooseman? Még mindig nem? Kooperációban Jess Cliffe-fel? *Doesn't ring a bell?*

Minh az ActionQuake2 modot szerkesztgette, amikor összeismerkedett az AQ2 akkori webmesterével, Cliffe-fel. Éppen negyedéves volt a Simon Fraser egyetemen, ahol később informatikusi diplomát szerzett, ám közben heti húsz órát arra fordított – többet, mint a tanulmányaira! –, hogy a ma Counter-Strike néven ismert Half-Life mod alapjait kigondolja, a struktúráját felépítse, kódolja és tökéletesre csiszolja.

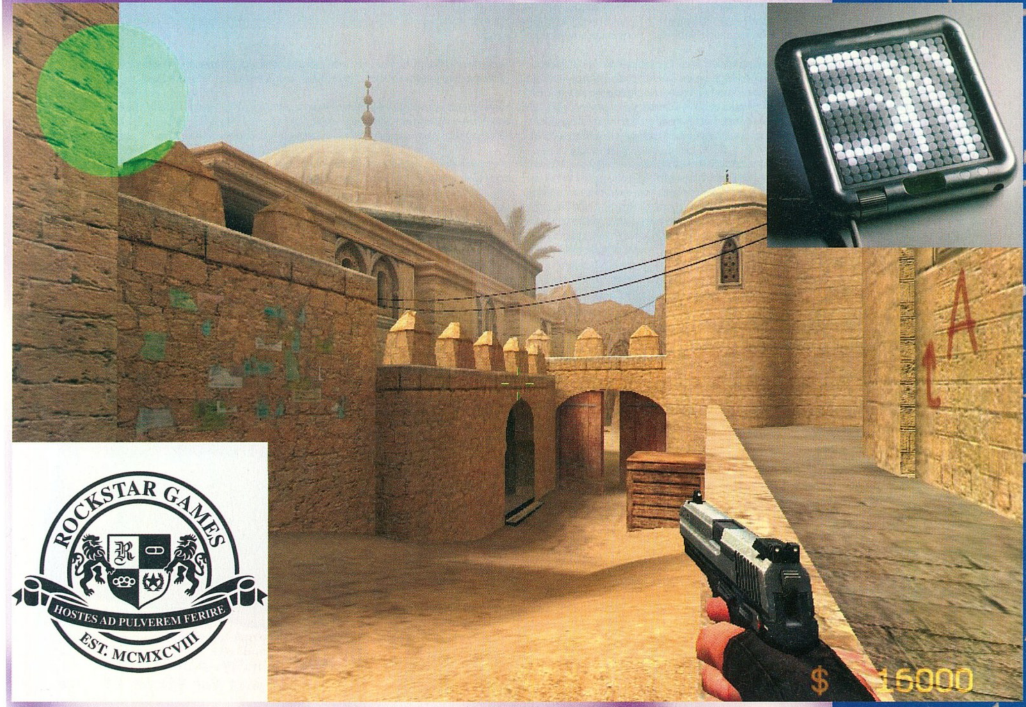
Ennek a vietnami srácnak volt hozzá türelme, kellő elhivatottsága, hogy megtegye. És nem érte be azzal, hogy belebőfögje egy fórumba: *„A Half-Life egy hulladék."*

Megmutatta, hogy ő hogy képzeli el a multiplayert.

Éppen ezért kapott munkát a Valve-nél. Ő is, és Jess is. A Valve-nél, ami innovációs díjakat, kritikusi hozsannákat és általában mindenhonnan csak jót és elismerést kapott.

Kivételes eset, persze. De Minh nem várta a szájába a sült galambot, hanem agyonlőtte íjjal, megkopasztotta, sütötte, párolta, aztán kivágta a fát, gyalulta, fűrészelte, reszelte, majd összeütötte belőle az asztalt, aminek a közepére tehette. Senki nem nézheti ki a szájából. Megdolgozott érte. Odatette.

Minh-nek a játék kihívás – meghódítandó feladat, kitűzött cél, a tökéletesítés, a saját szájíz szerinti fűszerezés magasiskolája.



:: ultracore ::

Mentse meg a Jóisten attól drága mindnyájunkat, hogy a szavaimtól megittasult hülyegyerekek könnyes szemmel nekiugorjanak az SDK-nak és pályákat tervezzenek a Quake-hez. Minh és Cliffe története annyira szeparált és valóságtól elrugaszkodott, hogy nem is lehet mindennapos (a lustaság, mint faktor, szintén közrejátszik) – de mi van akkor, ha fogod magad, és nyakig ugrasz abba, amit szeretsz? Utána nem ér rá mindenre ugatni?

Felnéztem valamelyik nap az egyik kedvenc – megjegyzem, tematikus – fórumomra, és olyan jólesett látni a *„Jamma wiring technikák a PCB-hez"* topicot... nem azért, mert éppen nekilátnék dekopír fűrésszel arcade kabinetet építeni a konyhában, karácsony másnapján, három pohár whisky után, hanem mert sejtetett ez valamit. Azt, hogy az arc, akinek a topicnyitás köszönhető, bár valószínűleg nem ismer mindent naprakészen, de a hozzászólásait olvasva annyi átjött, hogy képben van, a maga területén tényleg szakértő (nem *„a halo a Zisten"*-szakértő), és a kulturált véleményalkotás is az ő hazai pályája. Nincs köpködés balra-jobbra, kézikönyvet keresnek ritka arcade alaplapokhoz, a Hori Fighting Stick X360-as verziójáról társalognak, esetenként pedig a – szintén errefelé kacsingató – fejlesztőkkel beszélgetnek.

Ez egy *szakmai* fórum, így kell kinéznie.

De hova vezet ez? Ott vannak ezek a srácok, egy stílushoz ragaszkodva, valamennyire a múltba ragadva, és nyilván elvannak a szívük szerelmével. Van mögöttük egy-két évtized játéktapasztalat, a hőskorban is nyüstölték a régi gépeket, és az akkor rivaldafényben tündöklő stílusok manapság parányira apadt közönségének a veterán csapataihoz tartoznak.

Persze, van itt is egy kis szokványos sznobizmus, felsőbbrendűségi tudat, de csak maguk között. Elvégre maguktól szeparálódtak. És így, nyájon belül, az akolban cseverésznek egymással a maguk kis kódolt nyelvén, a kívülállók teljes kizárásával. Önkéntes száműzetés, boldogan vállalják. Specializációdnak, egy játékstílus szakértőjévé válnak, a szavuk megbízható, legalábbis a szakterületükön belül biztosan – hogy azon kívül lehet-e velük bármiről eszmét cserélni, nem derül ki. És valahol nem is fontos. Hisz nekik valahol ez mindenük.

Mert nekik ez az életük – feltették a videojátékra, és minden más elé rendelték.

:: casualty ::

Mainstreamebb a mainstreamnél – a casual gaming manapság szitokszó. *„Hülyéknek, nagymamáknak meg ötéveseknek való. Nintendo. Meg a titkárnőknek. Pasziánsz. Vífit. Mennyé anyádba. Dugfela vimótot."*

Sokasodnak. Egyre inkább – és ezt a hardcore (-nak nevezett) tábor savtól csöpögő gyűlölettel bámulja. Népszerűek, és ez az átkuk.

Átkozzák a Nintendót is, pedig az ugyan nem az ő vitorlájukból fogja ki a szelet, igencsak más területen hajóznak. Ott, ahol még senki nem járt, de mégis ugyanabban a szellemben, amit ők képviseltek annak idején. *Amit ők annak idején is képviseltek.*

A Super Mario Bros. mindenki játéka. Az is élvezi, aki még sosem látott játékot: egyszerűen megtanulható kezelés, színpompás világ, szimplifikált tündérmese-alapok. Hát igen, nem lehet benne tálibokat és nácikat agyonlőni, és a bump mapping helyett inkább böszme pixelekkel rajzolták a talajrepedéseket, de ez volt a nyolcvanas években a digitális szórakoztatás.

A Világ nevű helyen a fitness éppen egy jól menő ágazat, a Nintendónál a „fun for all" mantra pedig a mai napig tart. Ennek a keresztmetszetében található a WiiFit helye, ez garantálja a sikerességét – az, hogy a Nintendo kicsit hátrébb lépett, és újradefiniált, illetve, ahogy tetszik: elölről kezdett mindent, nem az el*urvulásuk jele (de igen), hanem az, hogy még mindig ugyanazt csinálják a világnak, csak éppen a világ változott meg.

A casual gamerek legnagyobb része nem naprakész. Gőzük sincs róla, mi az a Gran Turismo 4, nem is beszélgetnek köridőkről. Nem túrnak kis konzolsufnikat jó és ritka játékok, tuningolt kiegészítők után, nem hisztériáznak fórumokon. Begyűjtik az új FIFA epizódot, elvannak a virtuális bajnokságokkal a tévében megtekintett meccs után, a Való Világ után pedig a Sims kerül a konzolba vagy a számítógépbe.

Semleges terület, langyos víz. Nem szakértők, semennyire sem – de megvan az a tulajdonságuk, hogy „az újszülöttnek minden új" lelkesedésével minden megfelel nekik. Még egyszer: sokan vannak, baromi nagy csöndben, és talán fogalmuk sincs róla, hogy milyen feneketlen gyűlöletnek vannak kitéve.

Kérdem én: miért?! Gondolj csak bele: mennyivel többet tesz a videojátékok általános elfogadottságáért a Nintendo, mint a másik két cég? Hogy ne az apokalipszis lovasát lássák a szoftverekben a vízagyú bírálók? Nagy lobogóval, diadalittasan lehet felmutatni: ez is játék, nemcsak a Painkiller! Persze, ez is két rossz közül a kisebbik – a vérengző agybeteg, tévé nevelte generációk helyett most virtuálteniszel elhülyített, gyerekes brancsként fognak gondolni a játékosokra. De aki általánosít, az ne lepődjön meg, hogy az árnyalatokra érzékenyebb rétegek szarba sem veszik majd.

A keményvonalas játékosok úgy gondolják: *a casual gamereknek a játék csak egy a sok szórakozás közül*, és ebben igazuk is van. De ez nem jelenti azt, hogy nekik kevésbé fontos lenne, kevésbé érintené meg őket – ez a feltételezés olyan nevetséges, mint az, hogy egy, a tévében alkalmanként az esti filmet megtekintő háziasszony ne élvezhetne ugyanúgy egy-egy alkotást, mint azok, akik ezer darabos DVD gyűjteményt állítanak össze. Az élvezet jellege más, mint ahogy más az évtizedek óta filmesztétaként dolgozónál is, aki joggal röhöghetné ki az egyszerű gyűjtőt...

Hadd meséljek el egy történetet – egy fórumon találtam, képekkel illusztrálva. Ez most kimarad – a szöveg úgyis önmagáért beszél.

„Két éve megvettem az Animal Crossingot. Klassz volt egy darabig, a bátyámmal úgy egy hónapig játszhattuk, aztán belefáradtunk.

Mindig próbáltam a szüleimet rávenni a videojátékra, akárhogyan is, és gondoltam, az Animal Crossing elég egyszerű hozzá, hogy belevigyem őket. Hagytam a mamámnak, hogy felépítsen egy házat, és ő hamarosan belevetette magát a játékba.

Gyerekként a gyermekbénulástól szenvedett. Felnőttként a szklerózis multiplextől.

Nagyon otthonülő típus volt, leszámítva azt a hetenkénti egy-két alkalmat, amikor vásárolni vagy templomba ment. Untatta, hogy egész nap otthon ül a tolószékében, így a felfedezés, hogy az Animal Crossing mennyire leköti, elképesztő volt! Annyi időt töltött a játékkal, hogy az már-már rögeszmének tűnt. Olyan sokat játszott, hogy a család állandóan ugratta is miatta.

Kifizette a házát a játékban. Összegyűjtötte a szemetet, és így tovább... bármikor láttam őt játszani, arra gondoltam, hogy a játék már régóta nem is érdekelheti őt, amikor még mindig játszott. Akkor is, amikor a bátyám meg én már réges-régen abbahagytuk.

Az állapota fokozatosan romlott, és végül abbahagyta a játékot.

Körülbelül egy éve hagyott itt minket. Végleg.

Elfeledkeztem az Animal Crossingról.

Körülbelül másfél évig nem is játszottam.

És ma, valami oknál fogva, úgy döntöttem, hogy meglátogatom a falut, és megnézem, mi újság.

A fű mindenhol zöldellt. A falusiak csodálkoztak, hogy hova tűntünk én és a mamám.

Odamentem a postaládámhoz. Telis tele volt üzenetekkel és ajándékokkal.

Mind a mamámtól jött. Mindegyik valami ilyesmi volt: "Gondolok rád. Gondoltam, örülnél ennek az ajándéknak. Szeretettel, anyu."

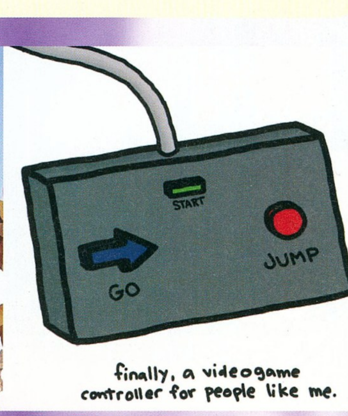
Még amikor befejeztem a játékot, ő akkor is küldözgette nekem a meglepetéseket.

Arra gondolok, hogy örömet szereztem neki azzal, hogy még mindig játszom, azután is, hogy ő már mindent befejezett az életében.

És rájövök, hogy valószínűleg azzal töltötte az idejét, hogy nekem készítsen ajándékokat."

Tömörített Tanulság: ezek után és ezúton kérnék mindenkit, aki lenézi, kiröhögi, fitymálja, meghányja és megveti a mindenki által szerethető produktumokat, csak azért, mert népszerűek, hogy (ha magától nem jutna eszébe) rohadtul szégyellje el magát.





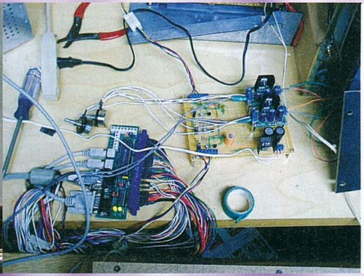
:: szivárgás ::

Persze, sejtem én, mi a probléma. Az, hogy a casual gaming sikeres. Pofátlanul sikeres. Egyelőre szeparált terület, de kérdés, hogy meddig – a népszerűség pénzzel jár. A népszerűségre való törekvés pedig hígulással jár. Amíg megmarad ez az egész a maga helyén, addig nincs is vele baj – de amikor már a keményebb vonalba is befurakszik a szimplifikálás, a butítás, ott már nagyon nincs a helyén.

Mire gondolok? Könnyített akcióelemek a hardcore játékokban, vérmentesített övezetek a horrorban, a mozgásérzékelés szabvánnyá tétele (amire a Sony a SIXAXIS technológiával még időben rá is ugrott, hogy szükség esetén tartani tudja a lépést a Nintendóval) – és ha az általános elbutulás lesz a standard, akkor annak globálisan rossz vége lesz. Márpedig erre mutatnak a nyilak. Nem kötelező követni ezt az irányvonalat, de sokan meg fogják tenni. A potenciális vásárlórétegnek pénze van, a pénznek szaga van, a cégek pedig mennek a szag után. És lesznek majd húsz év múlva fórumok (ha lesznek még), ahol mások (azaz Ti) fogtok tolvajnyelven csevegni a rétegjátékká változott FPS-ekről, a már senkinek sem kellő *maradi* autóversenyekről, a túl sok izzadást okozó bonyolult platformjátékokról.

Nem kellene ez se nekem, se nektek, de ti is tudjátok, srácok: csak egy maradhat! Hiszen az Elvont Kísérletezés és a Mindenki Szórakozása egyaránt tűrhetetlen kategória nektek, a pökhendi sznob (tényleg) hardcore réteg köp mindenre, ami nem az ő felségterülete, az alkalmi játékos meg... neki csurran-cseppen, és elégedett azzal, ami van. Most nekik áll a világ egy kicsikét – de lesz majd olyan, hogy nem értük, hanem nekik szól a harangszó.







:: kísérlet ::

Van a másik véglet, amikor nem a tömegekkel ismertetnek el egy irányzatot, egy szórakoztatási formát, egy, esetenként művészet felé bandzsító ágazatot, hanem a szakértőkkel. Sznobéria 2.0, de más nézőpontból.

Főszerepben: Toshio Iwai. Emberünk olyan játékokat (vagy annak – is – nevezhető alkotásokat) fűzött a saját nevéhez, amiket mindenki szerethetne, de igazából senki sem. A kiindulópontja a zene, zeneiség, a végeredmény pedig experimentális, de mégis befogadható csapásirányon haladó darabokat eredményezett.

A SimTunes gyerekeknek (is) készült – Windows alapú PC-khez tervezett hangjegyfestészet. Igen – festészet, zene és szimuláció egyszerre, ahogy a „title" jegyzi.

Méla csönd.

Érkezett a „spiritual sequel" Electroplankton – igen, az a Nintendo DS játék, ami szerepelt ugyan a Konzolban, mégse köthető hozzá se magas (vagy egyáltalán kiosztott) pontszám, se egy átlagjátékos vele töltött kellemes percei. Minek is beszélünk róla?

Azért mert a promotálása egyedülállónak is mondható – feltűnt ugyanis az Ars Electronica fesztiválon. Ott, ahol az általános értelemben vett tudomány, technológia és elektronika legfrissebb, leginkább progresszív kísérleteit és vadhajtásait lehet felfedezni. Szimpózium, kiállítás és performance egyben. Olyan esemény ez a globális technológiai fejlődésnek, mint a videojátékoknak az E3, vagy a filmeknek az Oscar-díj átadás.

Az, hogy egy sokak által nem is ismert, vagy éppen megvetett kis izé pont itt tűnik fel, és az, hogy Iwai nevéhez fűződik a (sajnos eszméletlen drága) Tenori-On nevű hangszer megalkotása, valamint a nagy nevekkel való kollaborációk (például Ryuichi Sakamotóval), az többet tesz a videojátékok általános elfogadottságáért, magasabb szinten való jegyzéséért, mint egy kasszasiker szériadarab.

Ez a legszakmaibb elismerést – és az ezzel járó tiszteletet – jelenti egy-egy kísérleti csodának; a tömegek (casual és mainstream) egységesen megvetik (kihagyják, nem is hallanak róla), de ez nem is fontos – cyberkultúrával foglalkozó fők, technológusok, művészek és tudósok bólinthatnak rá: „Hm, hát ilyet is lehet alkotni – mégsem olyan hülyeség ez a videojáték."

Nekik ugyanis a játék csak egy technológiai kivetülés a sok közül – a Halo 3-ban sem azt nézik, mennyire hasonlít a legendás első részre, hanem azt, hogy mennyire gyakorol jelentős hatást a mesterségesintelligencia-kutatásra, és elégedetten csettintenek az összecsapó ágensseregek láttán. Ha egyáltalán figyelemre méltatják...

:: we are the world ::

Sokan vagyunk. Nekem meg elegem. Elég helyem, ahol elférek. Nem szorulok se ki, se rá semmire – van miből válogatni. A játékosok világa ma köpködés, irigység, megvetés és gyűlölködés, ahelyett, hogy az örömé lenne. Az az iránt érzett öröm, hogy van választási lehetőség. A jó étvággyal befalt saját adagé a szomszéd tányérjába köpés helyett.

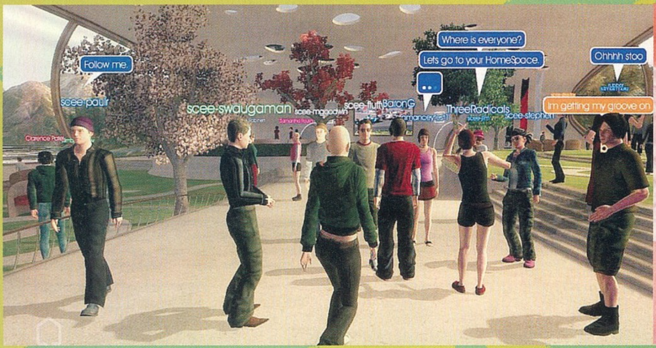
A szó Tim Rogers-é:

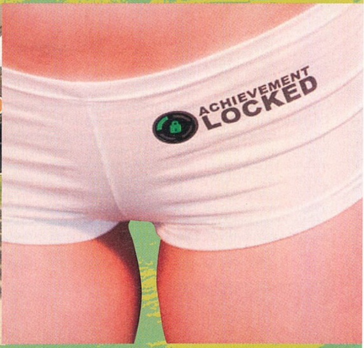
„És most, ennek a nevetséges, posztmodern „vezércikknek" a végén, szeretnék állást foglalni: a New School Gaming elkötelezettje vagyok. Igen, lenyomom a Gradius III-at egy élettel. Igen, a kedvenc játékom a Super Mario Bros. 3. Igen, játszom a Street Fighter II Turbo Hyperfightingot és a Gunstar Heroest, legalább kétszer egy héten. Igen, jobban szeretem a Landstalkert mint a Final Fantasy X-et. De ez nem számít. Én bízom a jövőben. Talán jobban, mint amennyire te bízol."

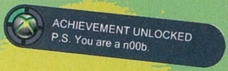
December 31-e van. 2007-ből még három óra maradt hátra.

Játékosok: kicsik, nagyok, joypad-virtuózok és kacskakezű barbárok, fanboyok és gyűjtők, gameboyok és girlgamerek! Hajlandó vagyok nemsokára inni értetek egy pohárral: az egészségetekre, a programokban gazdag jövő évre, a rendes viselkedésetekre, a javulásotokra, épülésetekre. Talán felesleges is, mert jó dolgotok van, csak nem vesztitek észre. Sebaj, a pohár ital azért le fog csúszni, legfeljebb ha kárba megy, hajnali három magasságában majd a hűs porcelánnak támasztom a homlokom, miközben telehányom a vécét, pixeles látásomat motion blur fogja hullámoztatni... látom előre. „Boldog új évet, mi?" – motyogom majd, de a hangomat és gyomortartalmamat elnyomja az öblítés zaja.

Tyler
hc.one@freemail.hu









egotrip »» PONTVADÁSZAT

Már csak négy nap van hátra Karácsonyig. Mindenki a plázákat ostromolja, apasztja a hitelkeretet, halmozza a zacskókat, szitkozódik a kígyózó sorok láttán. Én nem. Napok óta itthon ülök, valósággal rátapadtam a képernyőre – nem ereszt el. Reggel bekapcsolom, este pedig ki, mintha egy mókuskerékben lennék. De tudom, hogy nem adhatom fel, még nem téptem át a célszalagot. El kell érnem a tízezer pontot!

Nagyfelbontású, kristálytiszta grafika, teljes surround hangzás – a következő konzolgeneráció üdvözlendő, legnagyobb újításai? Nekem nem: ha valaki most, 2007 végén megkérdez, hogy a váltásban minek örülök a legjobban, akkor elsőként mindenképp a gamerscore rendszert említeném meg. Pedig annyira értelmetlen, annyira semmitmondó, annyira száraz, de valamiért mégis hihetetlen ereje van. Minden ésszerű ok ellenére nem lehet használni semmire. Nem lehet levásárolni, plusz tartalomhoz jutni általa, lényegében csak arra jó, hogy mutogasd. De mennyire ötletes is!

Hisz mindenki szeret kérkedni – valaki az új telefonjával, az új ruhájával, az új nőjével. Mi, játékosok a teljesítményünkkel kérkedhetünk, eddig legjobb esetben is csak egy homályos, életlen digitális fényképpel, vagy szimplán csak szavahihetőséggel. De a helyzet már más. Feketén-fehéren látszik, hogy ki mennyire jó játékos is, vagy épp mennyire rossz. Gamerscore-t gyűjteni nagyon jó dolog – a legjobb, ami a játékokkal történhetett.

Olyan időket élünk, amikor az öt-hat órás szavatosság már nem ritka eset, hanem általános. A következő generációs konzolok és a megváltozott piac átka ez: fejlesztői oldalról a megtriplázódott munkamennyiség okolható az egyre csökkenő szavatosságért – a bejárható területek méretével egyenes arányban növekvő textúra/objektum szükséglet –, míg a piac felől a lustuló játékosok okolhatóak a változásért. A vásárlók többsége nem akar húsz-harminc órákat a képernyők előtt tölteni, nem akar überepikus kalandban részt venni, nem akarja feláldozni magát a szórakoztatás oltárán. Instant élményre vágyik, egy rövid, de intenzív dózisra.

Ennek van előnye és hátránya is – a gamerscore-ok képbe kerülésével inkább a pozitívumok kerülnek előtérbe. Megkeresnéd az összes zászlót, megölnéd az összes templomost az Assassin's Creed embertelen méretű világában? Végigvinnéd hétszer a Mass Effectet, hogy minden kasztot kipróbálj, minden csapattagot használj? Végigcipelnél egy kerti törpét a teljes HL2 Episode Two-ban csak a móka kedvéért?

A válasz kézenfekvő – természetesen nem. Vagy talán nem, ha normális, nem elvakult játékos vagy. De ha díjakat kapsz érte, pontokat, mellyel dicsekedhetsz... ugye mindjárt más a helyzet? Soha sem volt még nagyobb motiváció egy-egy játék újbóli végigvitelére. Természetesen eddig is előfordult, hogy egy-két hónap elteltével ismét a gépben pörgött a lemez, de nem olyan intenzitással és nem olyan gyakran, mint mostanában. Az öt órás játékidőt át lehet húzni, itt már akár hosszú-hosszú hetekről is beszélhetünk.

Jótól lopni nem szégyen – a gamerscore rendszer pedig nagyon jó dolog. Olyannyira, hogy hamarosan remélhetőleg minden platformtulajdonos megismerheti. A Wii a Metroid Prime 3-mal kacsintott a Microsoft ötlete felé, a PS3 pedig a Home-mal és az azzal érkező trófeákkal.

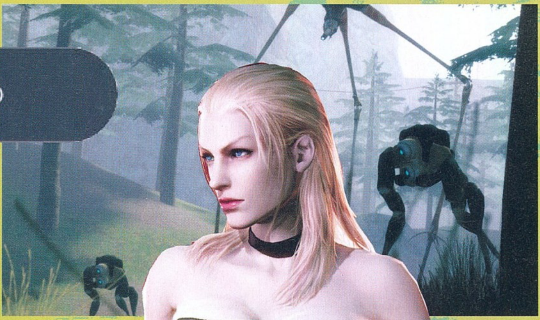
A Home talán az új év legizgalmasabb dolga – mármint ha ősszel végre tényleg megjelenik. Hogy pontosan mi is a Home lehetetlen meghatározni. Egyes vélemények szerint vegytiszta MMO, mások szerint csak egy grafikus felülettel rendelkező azonnali üzenetküldő szolgáltatás. Innováció, forradalom? Inkább egy nagyon izgalmasnak és tartalmasnak tűnő próbálkozás, de hogy mennyire lesz sikeres az még mindig nem tiszta. A döcögős PS3 start után a LittleBigPlanet társaságában bejelentett szolgáltatás sikere leginkábba fenntartóin, és nem teljesen a felhasználóin múlik majd (no nem mintha nekik le lenne nagy szerepük, de kordában tartani egy akkora közösséget, rendben tartani a világot, hogy ne minden centiméteren egy férfi nemi szerv legyen – kemény dió!). Kezdetben persze nagy lesz az érdeklődés, a jövő fényes, minden rózsás, az újdonság varázsával semmi sem szállhat szembe. Jó lesz majd megvenni az első lakást, berendezni, áthívni a barátokat, kitenni a trófeákat. De mi lesz fél évvel a start után? Vajon milyen újdonságokat tartogat még a Sony, milyen változásokon megy majd át ez az új online felület?

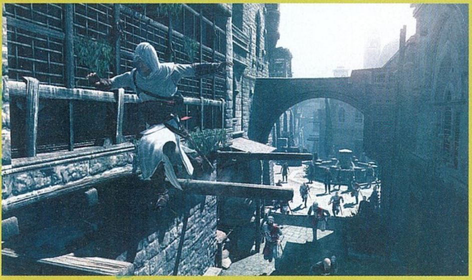
Az biztos, hogy nem csak a házépítésről és a közösségi életről lesz szó – online Sims már volt és megbukott, a Second Life meg korántsem annyira sikeres, mint amilyennek a média



XBOX LIVE

ACHIEVEMENT UNLOCKED





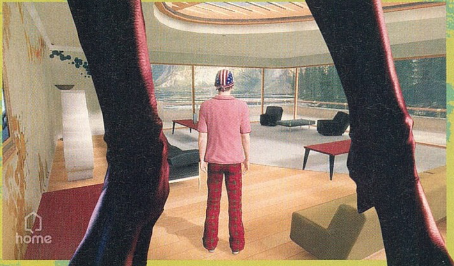
be akarja állítani. A HOME több hónapos késése jó előjel arra, hogy a Sony komolyan veszi a dolgot. És igazából muszáj is neki, a HOME sikere több szempontból is létfontosságú. Sikeresnek kell lennie, mert a PS3 online felülete kiforrottság tekintetében még messze áll a több éve finomhangolt Xbox LIVE-tól, ez pedig nagy lökést adhat az erősebb, szervezettebb online közösség elérése felé. Sikeresnek kell lennie, mert a Sony MMO-kkal foglalkozó számítógépes részlege, mondjuk ki, hanyatlik. Először a nagyreményű és kifejezetten jól startoló Star Wars Galaxies adta be a kulcsot, ezt követte az Everquest folytatásának instant bukása, legutóbb pedig az EQ gyilkosnak beharangozott Vanguard ismerte meg a padlószintet. Igaz, a HOME fejlesztését más részleg végzi, de ilyen porfólióval talán jogos az aggodalom.

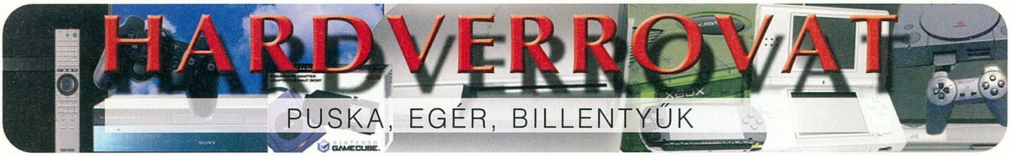
A teljes kép érdekében azért azt is muszáj leírni, hogy online fronton az élet máshol sem fenékig tejfel, az Xbox Live sem a tejjel-mézzel folyó Kánaán. A keretrendszer maga közel tökéletes, átlátható, egyszerű, az év végi dashboard frissítésnek hála villámgyors – de a tényleges játékindítás már jóval körülményesebb. Fizetős szolgáltatás és a hálózat kapacitásának korlátjai ide vagy oda, így erősen a 21. században azért talán már elvárható, hogy az egyes HALO 3 meccsek között ne kelljen végtelen perceken át a lobby képernyőjét bámulni, ne kelljen a Guitar Hero 3-ban újra és újra a „Connection Lost" felirattal szembesülni, és persze ne kelljen a hivatalos javítás ellenére még mindig, hónapokkal a megjelenése után is a laggal küzdeni a Team Fortress 2-ben.

Az online harcmező már mindennél fontosabb. Egész játékok, egész vállalkozások építkeznek rá – az infrastruktúra adott, a problémamentes szolgáltatás viszont még mindig nem valósult meg, platformtól függetlenül. De a jövő biztató, még lehet és van is hova fejlődni, a HOME pedig ebben nagy szerepet játszhat, már csak a trófeák miatt is.

Megyek is. Még 4 nap van karácsonyig, az ajándékvásárlási láz még messze nem csengett le, a szeretteknek szánt tárgyak szanaszét szórva hevernek mindenfelé. Kemény és kilátástalan vizsgák tömkelege tornyosul előttem, de most nem tudok rá figyelni. Játszanom kell – még mindig van pár achievement, amit meg kell szereznem!







XBOX 360 MESSENGER KIT



Tavaly májusban egy update-nek köszönhetően az Xbox Live össze lett kötve az MSN Messengerrel, aminek következtében ha bejelentkezel az MSN címeddel, az ottani partnereid is láthatóvá válnak a friendslistben. Habár elvileg csatlakoztatható USB billentyűzet, jóval célszerűbb egy Messenger Kit kiegészítő beszerzése, amennyiben ezt a szolgáltatást gyakrabban ki is szeretnénk használni.

Miután kibontottam a csomagolást, egy kb. 10 centis billentyűzetet, az ún. ChatPadet, egy headsetet, és természetesen egy rövid leírást találtam. Utóbbi sajnos csak egy egyszerűbb csatlakoztatási ismertetést, valamint számos biztonsági figyelmeztetést tartalmazott, de aggodalomra semmi ok, hiszen a szerkezet működtetése lényegében pofonegyszerű. Fogjuk a kontrollerünket, és abba a csatlakozóba dugjuk be a kis billentyűzetet, ahova a headsetet szoktuk alapból. Hogy utóbbit is használni kívánjuk, erre a célra a chatpad hátulja is kapott egy hasonló csatlakozót. Na most a billentyűzet behelyezésénél ügyelnünk kell arra, hogy két kis fogacskának bele kell illeszkednie a kontroller alján a két csavarmélyedésbe is. Egészen erősen, kattanásig kell tolni. Ha sikerült, nem csak teljesen stabilan illeszkedik, de optikailag majdnem teljesen egybeolvad a joypaddel minden oldalról, még az illeszkedési pontoknál is. Súlyra egy picit megnövekszik ugyan, de a kontroller minden funkciója ugyanúgy elérhető, a billentyűzet tehát csak minimálisan zavar be. A mellékelt headset azért fontos, mert a chatpad hátulján lévő csatlakozatóhoz csak ez illeszthető, a hagyományos nem. Ezek után csak fel kell lépnünk Live-ra, és a billentyűzet alján az MSN logót aktiválnunk. Ahogy belépünk a ködunkkal, máris láthatjuk az MSN partnereinket, és ha néhánynak van ugyanezen az email címen aktivált Xbox Live elérhetősége, rögtön fel is ajánlja a gép, hogy felvegyük őket az alap Live-os friendslistbe. Amint elkezdünk írni egy levelet, vagy aktiváltuk az MSN címünket, a billentyűzeten aktiválódik egy tetszetős háttérvilágítás, melynek hatására a szürke kis gombok látványosan világítanak, MSN beszélgetéskor pedig egy kis chatablak jelenik meg, amelyet egy speciális gomb segítségével bármikor előhívhatunk.

A Messenger Kit leginkább azoknak ajánlott, szabadidejük jelentős részét Live-on szeretik tölteni, ellenben szeretnének ugyanúgy kommunikálni MSN partnereikkel, akár játék közben, anélkül, hogy a PC elé ülnének egy-egy rövid mondat erejéig. Ugyanakkor a szimpla levélírást is jóval könnyebbé varázsolja, de Live-os partnereinknél persze továbbra is ott a jóval dinamikusabb headset lehetősége. Akárhogy is, 9 ezer forintért nem remek kis kiegészítő.







MICROSOFT WIRELESS LASER MOUSE 6000

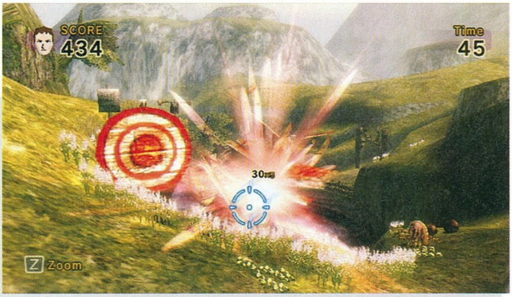
Most pedig nézzünk egy lézertechnológiás egeret, melyet a cég szimplán úgy reklámoz, hogy „A legkényelmesebb egér a Microsofttól". Egy PC-s kiegészítő, és csakis Windows Vista-hoz, Windows XP-hez, vagy legalább Windows 2000 SP4-hez, valamint még néhány Machintosh esetében használható. Sajnos ezeknek a feltételeknek nem felelt meg az ősrégi PC-m, de a tesztelést szerencsére mégis meg tudtam oldani más gépen. A lemez behelyezése után csak el kellett indítanom a setupot, melyhez körülbelül 100 megányi szabad helyre volt szükség. Az egér érzékelőjét USB-n át bekötöttem, az egérbe pedig betettem a két mellékelt Energizer elemet, mely állítólag egyszerűbb felhasználás esetén akár még hónapokig is bírhatja a strapát. Ha nem találná meg egymást a két szerkezet, a vevőnél és a jel leadójánál is találunk egy reset gombot, hogy kalibráljuk őket, feltéve hogy (a Laser Mouse sorozat típustól függően) nincsenek messzebb egymástól 1-2 méterrel.

Maga az egér rendkívül kényelmes fogású, tökéletesen belesimul a tenyerembe és az ujjaimba. Egy ábrán még direkt jelölik is, hogy a tervezésnek köszönhetően nem éri nyomás a kéztőcsatornát, így hosszútávon sem fárad el a csuklónk. Az ún. Microsoft High Definition lézertechnológia rendkívül precíz, netes infók alapján 1000 dpi-s pontosságú. Jómagam csak alapvető netes számítógépes felhasználással próbáltam ki, de PC-s hardcore gamerek, valamint pl. komolyabb grafikus szerkesztők biztosan tudják értékelni. Az alapvető két gombon, és a kattintható görgetőn túl még további 2 gombot is találunk, melyek közül az egyik képek zoomolásához ideális, a másik pedig testre szabható. A görgető ráadásul 4 irányba mozdítható, így gyakorlatilag minden fontosabb funkció pofonegyszerűen kivitelezhető az egérrel. Precíz, kényelmes és sokoldalú kiegészítő kellemes (forgalmazótól függően) 10 ezer forint alatti áron.

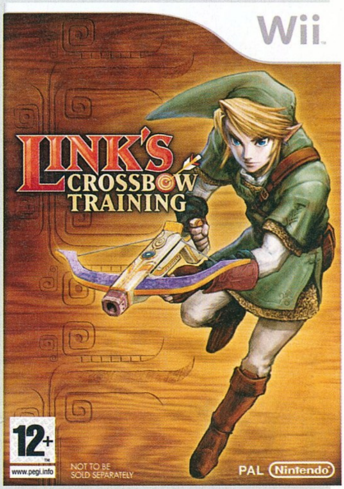


Krisztián
rajkrisz@freemail.hu





WII ZAPPER



Ki ne emlékezne a Nintendo Entertainment System fénypisztolyára, az öreg szürke (japánban narancs) Zapperre, amivel kacsákat, agyaggalambokat és banditákat lődöztünk? Mindennek már több, mint 20 éve – hihetetlenül rohan az idő…

A Zapper most újjáéledt, és egy Wii-s kiegészítőkként köszön vissza. A cuccot Shigeru Miyamoto mester már a Wii megszületése közben kiötlötte, de a gép kilövéséig mégsem sikerült a megvalósítás. Azért érezte szükségét, mert szerinte a Wiimote fogása önmagában fárasztó, és nehéz kényelmesen sokáig tartani. Egy fegyverszerű tokban, egy kiegészítő modulban álmodta meg a gyógyírt erre a problémára. A 2006-os E3 alkalmával még egy shotgun alakjában megtestesülő elképzelés volt, majd végül egy picit futurisztikus, kétkezes gépkarabély formáját öltötte fel. Formájára a lekerekített élek jellemzők, színe fehér, picit egyszerű hatást kelt, teljes mértékben igazodik az Apple – és most már a Nintendo – minimáldizájnos irányvonalához. Mint említettem ez csak egy műanyag tok, tehát a csomag nem tartalmazza a Wiimote és Nunchuk párost. Azok külön vásárolhatók meg természetesen.

Kontrollereinken felfedezhetőek a foglalatok, ha jobban szemügyre vesszük őket. Ezeken a pontokon csatlakoznak a Zapperhez a drágák. A Wiimote felül csúsztatható be a Zapperbe, amit két kis pöcök tart stabilan, biztosítva azt. Kicsit lejjebb egy bilincset látunk, és szintén két foglalatot, ide a Nunchuk kerül. Az alján egy csúszka található. Ezt elhúzva két műanyag nyúlvány kerül elő. Ide a Nunchuk kábelét tudjuk betekerni. Egy apró kimenete van a kábelnek, itt átvezethetjük a Wiimote-hoz. Kész is az összeszerelés, mindez nem tart többnél, 2 percnél.

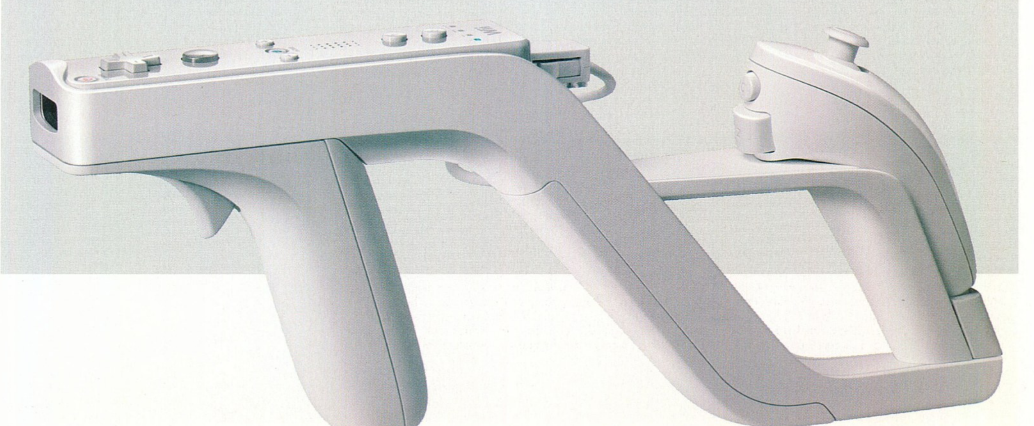
Kézben fogva a kütyü igen komfortos és ergonómikus. Az elülső kéz a ravaszon van, ami a B gombot kezeli, míg a hátsó a Nunchuk vezérléséért felel. A Zapper nem úgy néz ki, mint egy fegyver, a Zapper inkább olyan hatást kelt, mint egy fegyver. A Zapper nem ad semmi unikumot, nem hoz semmi innovációt az irányításban, egyszerűen könnyebbé, látványosabbá, és élvezetesebbé teszi a játszadozást. Éppen ideális a lövöldözős játékokhoz. Sokkal jobbnak érezni, mint szimplán a Wiimote és Nunchuk kézben tartását. Az ára is barátságosnak mondható. Még így is, hogy bundle-ben, azaz egy játékkal egybecsomagolva kapható, egy normál progi ára alatt van. Nálunk jelenleg csak a Legend of Zelda spinoffal (mellékág), a **Link's Crossbow Training**gel egybecsomagolva szerezhető be.

Már számos, főleg Wii Zapperhez álmodott játék jelent meg, illetve van fejlesztés alatt. Ilyen a Medal of Honor: Heroes 2, a Resident Evil: Umbrella Chronicles, a Ghost Squad, és a House of The Dead II&III Wii is, hogy pár példát említsek. Ezekkel sajnos Európában nem kaphatóak egy csomagban, pedig jobb lenne, mert nem annyira vérszegények, mint ez a Zelda kaland… Egyébként főleg ezekhez, a fénypisztolyos kalandokhoz álmodták meg a kütyüt, nem a Wii kínálatában felellhető FPS játékokhoz. Például kipróbáltam a Red Steel és Metroid Prime 3: Corruption játékoknál is. Nos, itt eleve gond volt akkor, ha önmagában a Nunchuk mozgatásával kellett valamit tenni. Ha mozgattam a Zappert, abban a Nunchuk és Wiimote is egyszerre moccant, így nem történt semmi. Azok csak külön funkcionálnak, együttesen nem. A kamerakezelés is a Wiimote mozgatásával történik, itt sem volt valami kényelmes a fegyver forgatása. A Nunchuk természetesen kivehető belőle, de egy kézben tartani a Zappert nem valami leányálom. Egy szó, mint száz, ez a kiegészítő fénypisztolyos cumókhoz való kimondottan.

Lássuk a hozzá csapott Link's Crossbow Traininget közelebbről. A játék nem hasonlítható a többi Zelda kalandhoz, inkább csak a Twilight Princess látványvilágán íródott, egyszerű lövöldözős techdemo. Játékmenetében 3 fajta módozat fedezhető fel. Céllövészet, védelmező és támadó a repertoár. A céllövészet az első pályák egyike. Ezt teljes mértékben a Wii Play-ben látott lövöldözős mulatság, nem túl bonyolult. Csak tartasz a célra és lősz időre. Néhol céltáblák, néhol agyaggalambok, néha a nagytesóban látott ellenfelek a célpontok. A védelmező mód picit már bonyolultabb. Link középen áll, irányítása kimerül azt ő 360 fokban való mozgatásban és a célzásban. A Zapper jobbra-balra tartásával tudjuk ezt abszolválni. A cél a támadó ellen eliminálása, még mielőtt azok elérnének hozzánk. Pár power-up is felszedhető, amikkel például gyorsabban tüzelni tudunk. Végül ott a támadó üzemmód, ahol már Link teljes kontrolja a miénk, ebben a Nunchuk Control Stickje a társunk. Feladatunk adott az ellenfelek megtalálása, és az időlimiten belüli legyilkolása. A powerupok ugyanazok, mint a védelmező módban. Mindhárom verzióban pontokat gyűjthetünk, amikért medálokat szerezhetünk (bronztól a platinumig). A pontokat sokszorozhatjuk, ha minden egyes lövés talál, és nincsenek luftok. 27 pálya áll rendelkezésre, ami elsőnek soknak tűnik, azonban ha nem a platinum medálok megszerzése a cél, akár fél órán belül is lenyomható a teljes cucc. Igazi budget game, ami valahol megmutatja, hogy nem is rossz móka ez a Zapper. Mondjuk egy Ghost Squad vagy a Resi jobb lett volna erre.

Összefoglalva nem rossz kiegészítő a Zapper. Nagyban megdobja a fénypisztolyos játékok hangulatát, és tényleg jobb az ilyen stílusú gémek játszogatása ezzel a kütyüvel. A jövőre tekintve, érdemes a beszerzése!

Kenny





ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK





PATAPON (SCEE, PSP)

Újabb elvont, korlátokat döntögető játék a Sony japán stúdiójából, a LocoRoco fejlesztőitől. A **Patapon** előzetes verziója pont időben futott be ahhoz, hogy még beleférjen a 2008-as esztendő első Előételébe – és pont annyit mutat meg a játékból, hogy számolni kelljen a napokat az angol nyelvű kiadás tavaszi megjelenéséig.

A LocoRoco vérbeli platformer volt és az előzetesek alapján a Patapon is annak tűnt, de a valóság más. A Patapon stratégia és ritmusjáték egyben. Hogyan jött létre ez az érdekes elegy? A Pataponok egy harcos törzs tagjai, akiket kitaszítottak otthonukból. De a Hatalmas Patapon harci dobjaival a világ széle felé masíroztatja az apró lényeket, hogy ott a rivális Zigotonokkal megküzdve szerezzék vissza elveszett becsületüket.

Az első pályákon minden nagyon egyszerű, a képernyő bal oldaláról kell elmasírozni jobbra, egészen a pálya végét jelző nagy kőtömbig. Az egységek közvetlenül nem irányíthatóak és maguktól sem mozognak. Mi hát a teendő? Erősen ütögetni a képzeletbeli dobot – az irányításhoz mindössze négy gombra van szükség. A négy ikon – a Kör, a Négyzet, a Kereszt és a Háromszög – négy hangnak felel meg. A Kör a PON hangot csalogatja elő, a Négyzet pedig a PATA-t. Hogyan mozogsz előre? Egyszerűen: PATA PATA PATA PON. Vagyis: Négyzet-Négyzet-Négyzet-Kör. Most jön a csavar: nem mindegy, hogy hogyan, vagy inkább mikor ütöd be ezt a kombinációt! Minden parancsot ütemre, a harci dob hangjára kell beadni. Nem csak a füledre, de a képernyőn megjelenő fehér keretre is alapozhatsz, mely mindig mutatja a ritmust.

A támadás ugyanezen az elven működik, csak más hangokkal. Ahhoz, hogy a lándzsásaid elhajítsák a fegyverüket, a PON PON PATA PON hangsort kell beütnöd, szintén a megfelelő ütemre. Ezek lennének az alapok, a dolgok innentől válnak igazán bonyolulttá. A játék első negyedében újabb két hang tanulandó meg, így a parancsok száma megduplázódik. Ráadásul ha sikerül egymás után kettő vagy több parancsot sikeresen beütni, kombó érhető el, 10 sikeres kombó után pedig aktiválódik a FEVER módozat, amely erősíti a támadást és gyorsítja a parancsok végrehajtását. Később már az időjárás is komoly tényezővé válik, sőt, akár te, a játékos is befolyásolhatod, hogy jön-e az égi áldás.

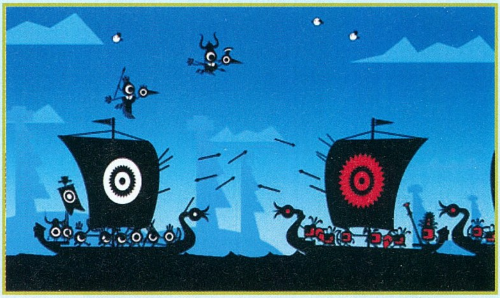
Újabb bonyolítás: egységből is több van. Kezdetben csak első szintű lándzsások veszik körül a harci zászlót lengető parancsnokot. Ők továbbfejleszthetőek, melléjük pedig újabb típusú seregek toborozhatóak. Például íjászok vagy harci bárdosok, esetleg egy nagy hős, akinek ereje egy egész kis csoporttal ér fel. Ahhoz, hogy az új egységek megjelenjenek, vagy a régiek fejlődjenek, pontosan meghatározott alapanyagok kellenek. Általában hús és a megfelelő fegyver.

A Patapon nem teljesen lineáris pályafelépítést használ, vagyis a szintek nem követik egymást automatikusan. A Pataponban egy több részletre felosztott kis térkép mutatja, hogy éppen merre lehet menni és miért. Vannak élelemszerző források, ahol állatokat leölve lehet húshoz jutni, vannak harci küldetések ahol újabb eszközök zsákmányolhatóak és vannak a nagy bossfightok. Utóbbinál tanulhatóak meg az új hangok, melyek azonnal, már az ott lévő főellenségnél használandók. Az első szörnyeteg egy teljes képernyőt betöltő nagy sárkány, ami nem elég, hogy tüzet lövell, de időről időre a képernyő bal oldala felé is rohan, eltaposva a pataponokat. Legyőzése nem egyszerű, számtalan egységtípus bevetése szükségeltetik hozzá. Na, már megint egy fontos résznél tartunk.

A Patapon vérbeli stratégiai játék – vérbeli és könyörtelen. A LocoRoco minimális nehézségi szintje után a Patapon által nyújtott kihívás megdöbbentő. Nem csak a bossok, de más törzsek tagjai is könnyedén felmorzsolhatják a dicső sereget, ha nincs megfelelően összerakva. Az egységek fejlesztése, új típusok hozzácsatolása az alakulathoz létfontosságú. Ennek menedzselése roppant egyszerű, a Patapon minimális szövegmennyiséget használó, letisztult és több szekcióra osztott menürendszere tíz perc alatt teljesen kiismerhető, onnantól pedig jöhet az igazi élvezet.

És akkor még ehhez jön hozzá a játék eszeveszett grafikus stílusa, mely olyan, mintha fogták volna a LocoRoco végtelen egyszerűségét és letisztultságát, kicserélték volna a színpalettát egy sokkal sötétebbre, a bugyuta zenét pedig egy harciasabb indulóra. A végeredmény pazar, a Patapon messze az egyik legszebb játék, ami az elmúlt években megjelent – és az egyik legötletesebb, legjobb is, már most kijelenthető, hogy bátran indulhat az év játéka kategóriában. Az igazi csemege a PSP SLIM tulajoknak jut, mert nagyfelbontású TV-re kötve a gépet lesz teljes az élmény. Csak jönne már angol nyelvterületekre is!








LOST ODYSSEY (MICROSOFT GAME STUDIOS, X360)

A Blue Dragon erősen mérsékelt sikere után a Mistwalker-Microsoft páros ismét a JRPG vizekre evez. A Lost Odyssey-t a Final Fantasy atyja, Hironobu Sakaguchi jegyzi, így talán már nem annyira meglepő, hogy az LP tradicionális japán szerepjáték. NAGYON tradicionális, csúnyább szavakkal sablonos. Az előzetes verzió pontosan azt a részt tartalmazza, amellyel a játék a tavalyi TGS-en bemutatásra került, vagyis azzal a jelenettel nyit, mikor főhősünk, Kaim Argonar egy hatalmas csata közepén találja magát, egyedül véve fel a harcot több ezer támadóval. A látványos intro még egy év elteltével is álleszakítós képsor, hát még a váltás ebből az ingame részbe. Mert az kérem láthatatlan, a Lost Odyssey-ben a CG és az engine által kipakolt jelenetek megkülönbözhetetlenek egymástól. Nem csoda, hogy a végleges verzió 4 duplarétegű DVD-n terül el, nekünk most viszont egy korong és a játék egy kis szelete jutott.

A Lost Odyssey játékmenetét tekintve sajnos hozza a papírformát. Körökre osztott harcrendszer, kismilliószor látott interfész, a pazar alapanyag ellenére kissé sablonos történet. Újítani a harcrendszerben újít, több dologban is. A LO-ben nagy szerepe van az egyes csapattagok elhelyezkedésének. Két jól elkülöníthető sorba pakolja az éppen aktív karaktereket – ez lenne a „wall system". Az első sorban lévők fogják fel a támadás erejének nagy részét, fizikai képességeiktől függően akár az egészet is, így a mögöttük álldogálók nem sebződnek. Az így elérhető védekezés mértékéről a képernyő jobb felső sarkában egy folyamatosan jelen lévő mutató ad tájékoztatást. Minél nagyobb ez az érték, annál biztosabb a túlélés. Annak ellenére, hogy hősünk halhatatlan és még a halandó társai sem patkolnak el. Ha az életerő nullára csökken, akkor az adott karakter pár kör erejéig a háttérben marad, aztán minimális HP-vel ismét harcba küldhető. A küzdelemnek és így a játéknak akkor van vége, ha a teljes csapat inaktív állapotba kerül.

Ez pedig gyakran előfordulhat, a Lost Odyssey ugyanis nehéz. A szokásos JRPG nyűg mellé a harcrendszer még egy sajátságos kis újdonságot is kapott. A „precíziós célzás" érdekes állatfaj: lényegében egy olyan kis rendszer, mellyel az elérhető sebzés mértéke akár meg is duplázható. Minden egyes támadásnál a kiszemelt célpont körül két gyűrű jelenik meg, egy kisebb és egy nagyobb. Ha sikerül pont akkor lenyomni a megfelelő gombot, mikor a két gyűrű fedi egymást, a kívánt hatás bekövetkezik. Ha nem, akkor marad az alap sebzés. Érdekes vetületet a „skill-link" rendszer ad, mely az egyes csapattagok aktív használatát erősíti: magányos harcosként boldogulni nem nagyon lehet, ahhoz, hogy hősünk újabb és újabb képességekkel gyarapodjon, bizony komolyan együtt kell működnie a team többi tagjával. Fokozottan ajánlott is a használatuk, főleg a mágia tudását birtoklóké. A mágia mintha egy kissé kiegyensúlyozatlan lenne, az alapvető taktika – tank az első sorba, mögé a mágus – révén a legtöbb csata különösebb erőfeszítés nélkül átvészelhető. Csak azok a nyomorult JRPG gyilkos random encounterek ne lennének: a Blue Dragon után már talán el lehetett hinni, hogy ebben a generációban végre örökre elfelejtődik ez a NES / SNES korszak óta jelen lévő idegesítő momentum.

A Mistwalker RPG-je gyönyörű, a jelenleg piacon lévő szerepjátékok közül könnyedén emelkedik ki. A karaktermodellek részletgazdagok, pazarul festenek, a táj változatos, az effektparádéra nem lehet panasz. De az engine nem tökéletes, a képfrissítés sajnos egyáltalán nem stabil, néha szélsőséges értékek között ingadozik. Ez még talán elviselhető lenne, hisz szerepjáték lévén ez nem befolyásolja a játékmenetet, a töltési idő viszont már botrányos, az LO néha több, mint fél percet képes a lemezt pörgetni, függetlenül az előállításra kerülő terület nagyságától. Zeneileg viszont pazar, Uematsu kitett magáért, a melódiák leginkább a Final Fantasy X poposabb, pörgősebb dallamait idézik, az pedig ehhez az érdekes steampunk / fantasy kevérékhez tökéletesen illik. Félreértés ne essék, a Lost Odyssey nem rossz, egyszerűen csak teljesen átlagos, ám ezen JRPG ínséges időkben – legyen lévén szó bármelyik platformról – ez is több, mint a semmi.






Visszatekintő

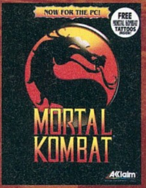
MORTAL KOMBAT



'93

MORTAL KOMBAT

kiadás éve: 1993 I platform: nes, sega cd, mega drive, game boy, master system



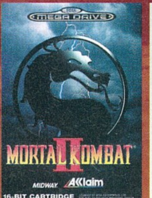
Ha a Street Fighter volt minden modern verekedős játékok atyja – C64-es klasszikusok ide vagy oda –, akkor a Mortal Kombat a sikerét meglovagló legjobb másolat. Az új és izgalmas stílusból egy nagy szeletet kiharapni kívánó Midway 1992-ben indította útjára a sorozatot, hatalmas médiafigyelem közepette. Az MK játékmenetét tekintve elsősorban az irányítás terén újított. Árkád gyökerei révén nyolc irányú mozgásérzékeléssel és ötgombos harcrendszerrel gazdagította a stílust. A többi SF klóntól eltérően az MK-ban a blokkolás külön gombot kapott, ráadásul a védekezés formája az adott karakter pozíciójától is függővé vált. A biztosítékot mégsem ez, hanem a megvalósítás ütötte ki, nem csak a játékosok, de a média figyelmét is felkeltve. A kilencvenes évek elején még messze nem volt akkora kontroll az erőszakos tartalmat illetően, a Mortal Kombat pedig ezt alaposan is kihasználta. Az MK első és különösen a második része 16 év elteltével még mindig az egyik legvéresebb videojáték: a Midway által megálmodott Fatality rendszer soha nem látott mennyiségű vérrel színesítette a pofozkodás nemes, de egyszerű művészetét. A látványos csonkítások előhozása vált lényegében a Mortal Kombat filozófia legfőbb elemévé – az, aki elő tudta hozni a legelképesztőbb kivégzéseket garantáltan a játéktermek királya lehetett egy napra. A mitológia megalapozásában verekedős játékoktól idegen, összetett és jól kidolgozott történet és szereplők gondoskodtak: az emberiség jövőjéről döntő torna hét résztvevője hosszú-hosszú kínszenvedések árán verekedhette fel magát a táplálékláncz csúcsára, megküzdve minden idők két legnagyobb gonoszával, a sokkezű Goróval és a szálakat mozgató Shang Tsunggal. A Mortal Kombat megjelenése után azonnal slágertermékké vált, az elkövetkezendő évek során gyakorlatilag minden piacon lévő platformra ellátogatva. Csorbát az átiratok közül egyedül a SNES verzió szenvedett, a Nintendo családbarát politikája miatt a MK ezen kiadása jóval visszafogottabb az erőszak tekintetében. A sorozat legnagyobb sikere mégsem ez, hanem a későbbi egész estés filmváltozat, mely a hasonszőrű adaptációkkal szemben kifejezetten jól sikerült és talán még ma is megállja a helyét.

nem tesztelt

'94

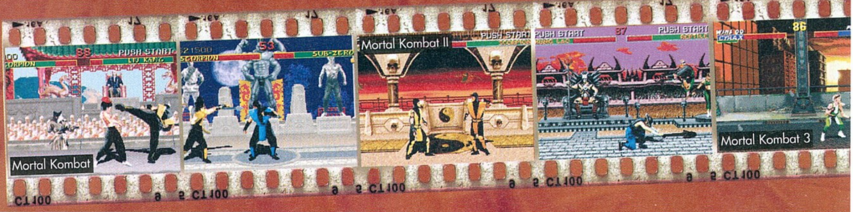
MORTAL KOMBAT II

kiadás éve: 1994 I platform: snes, sega saturn, mega drive, game boy, playstation



Az átütő siker után nem volt kérdéses, hogy jön a folytatás – jött is, alig egy évvel később. A Mortal Kombat éppen ezért nem is lépett előre olyan hatalmasat, inkább csak továbbfejlesztette az alapokat, de bennhagyva azokat a hibákat, melyek leginkább a Street Fighter sorozat rajongóinak jelentettek kapaszkodót. Ilyen volt például az a tény, hogy hiába az immáron 12 fősre duzzasztott szereplőgárda, ha képességeiket tekintve még mindig nincs különbség köztük. Ez még mindig azon MK epizódok sorát gazdagította, ahol az egyes játszható karakterek speciális mozdulataikban és hitboxukban tértek el egymástól. Ám a Midway kárpótlásul alaposan felcsavarta a harcok sebességét, az MKII jóval pörgősebb és akciódúsabb, mint elődje volt. Történet szempontjából pontosan ott folytatja, ahol az első felvonás abbahagyta, 10 arénán keresztül szőve tovább a démonok és egyéb lények által fenyegetett Föld históriáját. Nagy előrelépést az MK II elsősorban a használt technológia terén tesz, a szereplők digitalizált mivolta egyáltalán nem annyira kirívó, a jobb színmélységnek hála részletgazdagabbak, kevésbé műanyag érzésűek, inkább tűnnek kézzel rajzolt spriteo-knak. Ahogy elődje, úgy a folytatás is masszív mennyiségű átirattal gazdagodott, jelentősége leginkább az immáron cenzúrázatlan, teljes értékű SNES verzión mérhető le.

nem tesztelt



MORTAL KOMBAT 3

'95

kiadás éve: 1995 | platform: snes, mega drive, game boy, playstation



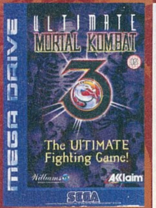
Ed Boon és csapata a kritikákat megfogadva közel másfél éven át dobálta az összetevőket az üstbe, míg végül elkészült az isteni nedű. A harmadik Mortal Kombat 1995-ben jelent meg és több ponton gondolta újra az alapokat. Az első és talán legszembetűnőbb változás az átrajzolt körítés: míg az eddigi MK részek erőteljesen alapozták a mitológiára és a természetfeletti dolgokra, addig a harmadik nekifutás már jóval reálisabbra sikeredett. A helyszínválaszték tetemes része a nyálkás és gusztustalan borzadályokat hideg aszfaltcsíkokra, urbánus környezetre cserélte, erőteljesen visszavéve a színválasztékból is, minden eddiginél sötétebb tónusú háttereket festve a képernyőre, akár pre-rendelt 3D-s lokációk formájában. De nem csak a körítés, hanem a tartalmi oldalon is áthaladt a szabóolló. A hét új szereplő rögtön egy új kivégzési formát is kapott: az „Animality” során az egyes karakterek állatok formáját felvéve varázsolnak elő a kalapból véresebbnél véresebb kivégzéseket. A játékmenetet ez annyira nem, a futás lehetőségének bevezetése viszont változtatta. Futni csak előre lehet, korlátozott ideig - az elérhető mennyiséget mutató kijelző ráadásul a kombókra is vonatkozik, így adva egy új taktikai szintet a sima pofozkodáshoz. A Dead or Alive sorozatban később visszaköszönő „akár egy új csatatérre is pofozhatom az ellenfelet” elképzelés az MK3-ban is bemutatkozott, lehetővé téve a helyszínek közötti váltást a harcok alatt. A változtatások azonban nem nyerték el a rajongók ízlését, a jól bejáratott szereplők egy részének hiánya már alapból komoly ellenállást szült és az urbánusabb környezetet is erőteljes kritika érte.

nem tesztelt

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

'95

kiadás éve: 1995 | platform: snes, saturn, mega drive



A visszajelzések nem találtak süket fülekre, még ugyanezen évben elkészült az Ultimate Mortal Kombat 3 – vagyis az „igazi” harmadik rész. Alapját a számozott elŐd adta, tartalmilag szinte megegyezik vele, leginkább a játékmenet bizonyos részei változtak. Első körben kapott két új Tournament módozatot, alaposan rágyúrva a több humán játékos támogatására, kicsit háttérbe szorítva a mesterséges intelligenciát. Jó is és rossz is – jó, mert így az MK közösségi élménye nagyobb figyelmet kapott, rossz, mert az AI megformálása során kettő, a harcok kimenetelét jelentősen befolyásoló ordas nagy bug is a kódban maradt. Cserébe a játszható karakterek jóval kiegyensúlyozottabbá váltak képességeik átszervezésével, sebzéseik csökkentésével vagy növelésével. Több szereplő, például Stryker és Kano rögtön új mozdulatokat is kapott, így bizonyos korábbi játékstílusok már nem működtek az új rendszerben. A helyszínválaszték többnyire az MK3-ból egy az egyben lett átemelve, leszámítva a „The Banket”, mely a ROM szűkös tárolókapacitása miatt végleg távozni kényszerült. A Midway eredetileg egy komoly hálózati támogatást is tervezett „Wave Net” kódnéven, de a rövid tesztelési folyamat után az ötlet az enyészeté lett a drága infrastruktúra miatt. Mint minden korábbi MK epizód, az Ultimate is több átiratot kapott – talán a legjobb verzió a jelen számban bemutatásra kerülő Nintendo DS változat.

nem tesztelt

MORTAL KOMBAT 4

'97

kiadás éve: 1997 | platform: playstation, n64, gameboy color



Az első három Mortal Kombat tartalmából szemezgető, de külön bejegyzést (többek között helyhiány) miatt nem érdemlő MK Trilogy után a következő számozott, nagy forradalmat ígérő MK 1997-ben robbant be az árkád piacra. Nem a jó értelemben: a Mortal Kombat 4 minden szempontból alulmúlta a várakozásokat, a zsurnaliszta kollégák bizony nem válogatták meg a szavaikat és bátran ostorozták a vízválasztó részt. Vízválasztó, két okból is. Elsősorban azért, mert megjelenésével az MK végleg átevezett a harmadik dimenzióba, másodsorban pedig azért, mert pontosan itt csappant meg a sorozat népszerűsége, az elkövetkezendő években további mélypontokat érve el. A probléma ott kezdődött, hogy a Midway a 3D-t csak mint grafikus eszközt vette figyelembe, a térbeli lehetőségeket már nem. Az MK4 harcrendszere továbbra is a síkot használta, a szabad mozgástér kimerült az oldalazásban, szemben az olyan teljes értékű 3D-s arénákat felvonultató játékokkal, mint a Soul Calibur sorozat. Viszont a karakterek és animációik már a realitás felé közeledtek, az MK4 poligonharcosai már nem digitalizált színészek alapján kerültek megvalósításra, de a mozgásuk a motion capture technológián alapult. A probléma: a mocap látványos ugyan, de messze nem olyan gyors az egyes mozgásfázisok közötti váltás mint a kézi animáció esetében – a buktató ellenére az MK4 mégis ennél a hibrid és a gyakorlatban már messze nem működő megoldásnál maradt. A negyedik epizód a rajongókkal is szembement, megtörve a pusztakezes harcok hegemóniáját a fegyverek bevezetésével, amik nem csak haszontalanok, de nehezen használhatóak is az előcsalogatásukhoz szükséges hosszú gombsorozat miatt. A kombók használata is változott, a maximális sebzés meghatározása miatt többé már nem volt lehetőség egy jól irányzott sorozattal azonnal a padlóra küldeni az ellenfelet. Grafikailag már a megjelenésekor sem az élmezőnyt gazdagította, így nem meglepő, hogy a rajongók inkább a korábbi részeknél maradtak. Az MK4 ennek ellenére sikeres lett, elsősorban a Midway agresszív, minden létező eszközt bevető marketingkampányának hála – több Mortal Kombat viszont már nem készült a játéktermek számára.

konzol 1998.10 | 90%

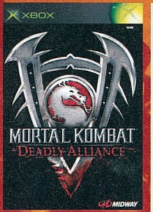


'02



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

kiadás éve: 2002 | platform: playstation 2, xbox, gamecube, game boy advance



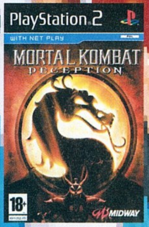
Öt évnyi kihagyás után 2002-ben tért magához a sorozat. A Mortal Kombat: Deadly Alliance a hanyatló árkád piac miatt rögtön konzolon debütált, pont időben ahhoz, hogy a generációváltást kihasználva kapjon az átlagosnál nagyobb figyelmet. A Deadly Alliance pontosan olyan, mint amilyennek az MK4-nek kellett volna lenni – ez az első ténylegesen 3D-be álmodott Mortal Kombat epizód. Történetileg közvetlenül a Dreamcast exkluzív Mortal Kombat Gold után veszi fel a fonalat, 11 új szereplővel gazdagítva az MK világát. Az egyes játszható karakterek az immáron kidolgozott fegyvereiket is megtartották, sőt, rögtön két pusztakezes harci stílust is alkalmazva – a közöttük való váltás csupán egyetlen gomb lenyomásának kérdése. Használhatóbb, gyorsabb rendszer mely látványosabb is, az MK4 immáron kihasználja a térbeli mozgás lehetőségét, teljes mozgásszabadsággal gazdagítva az újdonsült játékmenetet. A SoulCalibur sikerét meglovagolandó a Midway két új módozatot is megálmodott: a „Konquest" lényegében egy történet alapú, több lokációt felölelő pofozkodás, ahol jelentős pénzösszeg halmozható fel mely – minő meglepetés – a másik új módozatban, a „Kryptben" költhető el. A Krypt részlegnél nem csak a rejtett karakterek csalogathatóak elő, de új ruhák, pályák és egyéb extrák is vételezhetőek. A Deadly Alliance sikerrel tette vissza a térképre az MK franchise-t, így hosszú évek után az egyre jobban telítődő verekedős játék piacán ismét tartolt a Midway, még ha csak kicsit is.

konzol **2002.12** | **9**/10

'04

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

kiadás éve: 2004 | platform: playstation 2, xbox, gamecube, game boy advance



Lapozzunk két évet a naptárban, hogy megtaláljuk az új Mortal Kombatot. A Deception 2004-ben húzta fel az árbocra ismét a Mortal Kombat zászlót, erőteljesen építkezve a jelen konzolgenerációban elért eredményeire, ismételten multiplatform megjelenésben gondolkozva. A Renderware engine-en alapuló új felvonás több ponton is továbbgondolta még az MK3-ban bevezetett újdonságokat, elsősorban a több szintű pályákra gyúrt rá, erőteljes interakcióval körítve – a szintek többsége bizonyos mértékig lerombolható, néhány ponton pedig halálos csapdákkal pecsételhető meg egy-egy küzdelem sorsa. Az arénaspecifikus fegyverek révén a Deception szereplői tovább meneteltek a kiegyensúlyozottabb játékmenet irányába. Új szereplőből ez alkalommal kilenc van, ezzel már több tucatra duzzasztva a Mortal Kombat galaxis résztvevőinek létszámát – a különböző verziók így vagy úgy de közel az összes eddigi harcost felvonultatják. Az MK sorozat kritikáinak alapját mindig is az egymástól csupán külsőleg eltérő szereplők adták, de a Deception végleg kijavította ezt az évtizedes hibát. A Krypt és a Konquest módozat ezúttal is tiszteletét teszi, kettő új opció társaságában. A nem túl sikeres Chess Kombat a klasszikus sakkon alapszik egy kis pofozkodással dúsítva, míg a még ennél is sablonosabb Puzzle Kombat a Super Puzzle Fighter-t másolja le, nem kevés sikerrel. A Deception egy régi MK rajongói álmot is beteljesít részletes, alaposan átgondolt és kidolgozott online módozatával, így a PC-s kollégák után végre már a konzolos közösség is összemérhette tudását egy a Föld másik szegletében élő játékossal. A multiplatform kiadások után az epizód „Unchained" alcímmel hordozható formában is megjelent, PSP exkluzív karakterekkel és játékmóddal.

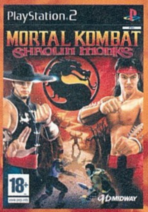
konzol **2004.11** | **8.5**/10



MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

'05

kiadás éve: 2005 | platform: playstation 2, xbox



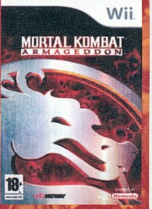
Önvallomás: jelen Visszatekintő nem karolja fel tételesen a teljes Mortal Kombat univerzumot. Helyhiány és válogatás – elsősorban a fő csapásirányra kívánunk koncentrálni, vagyis a vegytiszta pofozkodásra. A Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero és a Special Forces nem felel meg ennek a kritériumnak, de a jó játék fogalmának sem. A két mellékág mind a kritikusoknál, mind a kasszáknál csúnyán elhasalt, az általuk kitaposott ösvényen haladó Shaolin Monks viszont más. Szintén mellékzönge, de már az elfogadható, sőt, a kifejezetten jó kategóriából. Stílusát tekintve a klasszikus de manapság annyira hanyagolt beat'em up kategóriát erősíti. Történetileg az első és a második MK között játszódik, középpontban Liu Kanggal és Kung Laoval, de az MK világának számos más szereplője is tiszteletét teszi segítőtársak formájában. Raiden, Sub-Zero, Jax, Kano és Goro a hosszú hosszú kaland alatt mind feltűnik majd. A Shaolin Monks a stílusváltás ellenére megőrizte és méltóan kezelte a Mortal Kombat hagyatékot. A fatalitiek, a kombók a helyükön vannak, így a régi motorosok az új köntös ellenére könnyedén megtalálhatták a számításukat. Ám hivatalos epizód státusza ellenére sztorija több ponton is ellentmond az eddigi MK történéseknek, mely leginkább az ekkoriban alaposan kicserélődő Midway stáb felépítésének tudható be. A SM a több játékmódot is kínáló fő módozaton felül bónuszként a Mortal Kombat II árkád hű változatát is tartalmazta – csak épp a PAL verzióban nem, így Európa megint lemaradt a jóról. A játék maga ennek ellenére remek fogadtatásra lelt, nem csak mint mellékszál, de mint Mortal Kombat is megállt a helyét, kitűnő teljesítményt produkálva a kasszáknál és a kritikusoknál is.

konzol **2005.10** | **8**/10

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

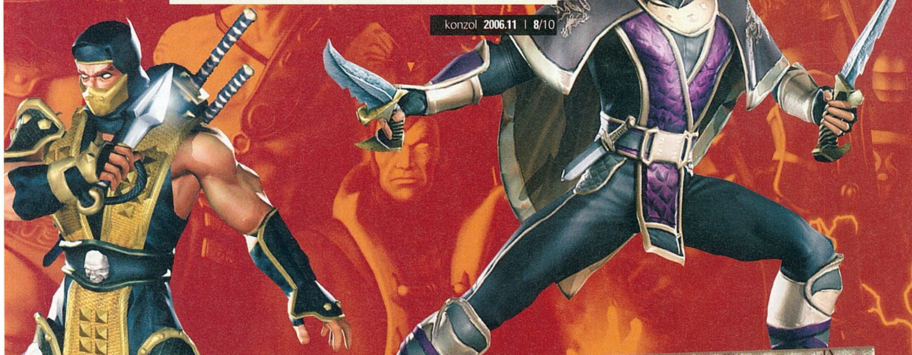
'06

kiadás éve: 2006 | platform: playstation 2, xbox, wii

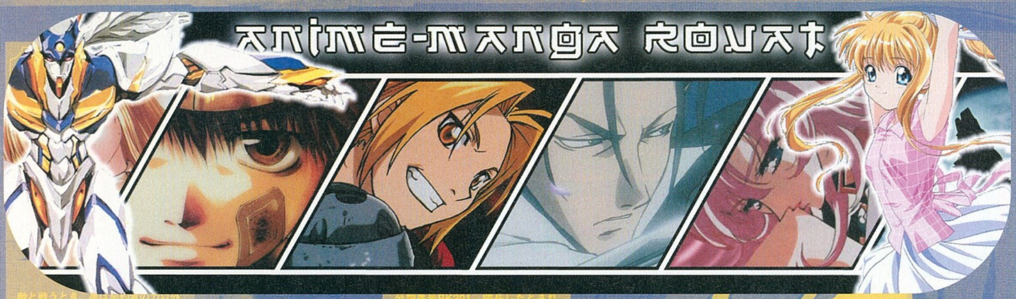


Az előző konzolgeneráció utolsó Mortal Kombat része a rövid fejlesztési idő miatt inkább gyűjteményes, mint teljes értékű, számozott epizód. Az Armageddon minden eddiginél termetesebb, 62 +1 főt számláló karakterkínálattal kedveskedett a rajongóknak – vagyis közel az összes eddigi MK epizódban feltűnt harcos jelen van, méghozzá egyetlen játék keretén belül. De a Midway még ennél is tovább ment: a „Kreate a Fighter" opció révén teljesen egyedi és gyakorlatilag végtelen mennyiségű szereplő hozható létre olyan alapvető dolgok megváltoztatásával, mint a kinézet (orr, száj valamint arc forma), a harcstílus, a ruházat és a háttértörténet. A drabális méretű kínálat miatt a Fatality rendszer többé már nem az egy évtized alatt megszokott módszer alapján működik: nincsen szereplő specifikus kivégzés, van helyette viszont a játékos által megválasztható gombsorozat. A Krypt és a Konquest módozat régi ismerősként köszönti a rajongókat, újabb extrák megnyitását lehetővé téve. Új minijátékból sincs hiány, a Motor Kombat klasszikus Mario Kart klón az MK univerzumba átülteve, online támogatással. A félszáz karakter, a 34 aréna és a temérdek megnyitható bónusz miatt az Armageddon minden eddigi MK résznél tartalmasabb, így üzleti és szakmai sikere nem ért váratlanul senkit.

konzol **2006.11** | **8**/10



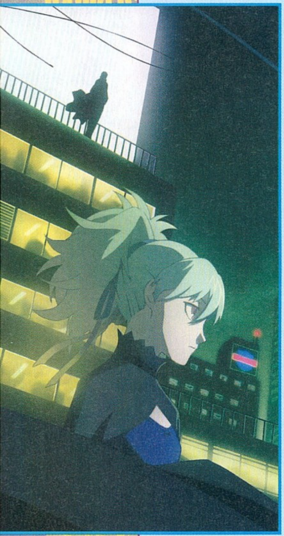




Pokol, jazz és egyéb legendák

Január a merengés, az újrakezdés hónapja. Itt az új év, ennek megfelelően igyekeztünk válogatni az animék és mangák széles palettájából: a fókuszba ezúttal a misztikum, a borongósabb stílus, és a rejtély került. Elsőként egy viszonylag friss, 2007-es darabot mutatunk be, majd ezt követi a Mushishi, aminek van tavalyi megjelenése (de a mangája már vagy négy éve elérhető), harmadiknak pedig egy két éves anime, a Speed Grapher érkezik. Végül átnézzük a 2007-es év végének magyar vonatkozású megjelenéseit – volt belőlük bőven.

Darker Than Black



A BONES munkáit már többször volt alkalmunk dicsérni, elemezni, bemutatni. Ezúttal is így kell tennünk, a tavaszi évadban ugyanis olyan dicséretes alkotást készítettek, amely mellett nem mehetünk el szó nélkül – ez lenne tehát a Darker Than Black. Egy alternatív jövő a helyszín, a világ pedig pokolian érzi magát. Megjelent ugyanis a Pokol kapuja – az emberek elzárt városokban maradnak, a külső világ ugyanis lakhatatlanná vált. Állandó meteor-becsapódások, természetfeletti jelenségek tömkelege, és a gonosz átható érintése az, ami fenyegeti a kívülre merészkedőket. Ráadásképpen eltűnt az égbolt (ez egyébként állandó visszatérője az animéknek: a hiedelemvilág itt is nagyon nagy fontosságot tulajdonít az égboltnak, azon belül is a csillagoknak). Az új égen hamis csillagok ragyognak, amelyek különös személyek sorsát jelzik. Ők lennének a Contractok. A „Szerződéskötő" beszédes név, ezek az emberek különös erőkkel bírnak, általában gátlástalan módon használják képességeiket azok kedvéért, akik kellően sokat fizetnek értük. A Contractorok különös népség, ugyanis nem lehet őket beazonosítani külső jegyek segítségével: bárki lehet az, akiben megvan a Tehetség. A képességek pedig számtalanok: van, aki mások gondolataiban turkál, van, aki a gravitációt vagy a teret magát manipulálja, akadnak, kik az őselemeket idézik meg, tüzet és vihart, káoszt és pusztulást okozva. Az egyszerű emberek pedig részint rettegnek tőlük, részben pedig felhasználják őket. Az égen minden Contractornak saját csillaga van, ha az esetleg kihunyna, a hullócsillag zuhantával biztosra vehető, hogy az adott személy is eltávozott az élők sorából, vagy a képességét elvesztette. Sokan kutatják a Pokol eredetét és természetét, köztük olyan szervezetek, mint az MI6 vagy a CIA – persze a kutatások mellett a terepen ők is előszeretettel alkalmaznak különleges képességű egyéneket.

A Darker Than Black egy különleges kis csoport történetét meséli el, akik egy titokzatos megbízónak dolgozva furcsábbnál furcsább feladatokat hajtanak végre – ezzel közben magukra haragítva az összes nagyobb hatalmat. A Li Shunsheng álnéven dolgozó ügynök – ő lenne a főszereplő – egy igazán tehetséges srác, hiszen amellett, hogy az elektromosságot képes könnyedén manipulálni, még emberfeletti reflexekkel és erőnléttel is bír, éppen ezért nem csoda, hogy rengetegen szeretnék holtan látni. A segítői sem mindennapi emberek: a Sailor Moon után örömmel üdvözöltük a macskabőrbe bújt tanácsadót, vagy a víztükörben kereső hölgyeket. Az első pár epizód gyakorlatilag egy ügyes bevezetőnek számít, ízelítőt nyújt hőseink életéből – és persze felvonultatja az összes komolyabb játékos gyalogságát. Megismerhetjük a CIA különleges figuráit, a dohányzást csak kötelességképpen művelő szőke ügynököt, vagy a japán rendőrnőt, aki szívvel-lélekkel végzi a dolgát, de a Black kódnevű Contractor valamiért mindig belekavar a dolgokba. A történet kellően dinamikus ahhoz, hogy felvegye a versenyt az amerikai társaival: a részek gyakran végződnek tényleg izgalmas cliffhangerekkel, a történet pedig ügyesen ugrál a helyszínek között (általában Japánban játszódik, de a szereplők múltja miatt más régióknak is komoly szerepet szántak). Ami pedig a legfontosabb, hogy nem egy szálon fut a cselekmény: minden oldal munkálkodását megismerhetjük. Ezt az is nagyban elősegíti, hogy Li álruhában dolgozik, igazi, hétköznapi arcát pedig nem ismerik fel, így könnyedén feltűnhet bárhol, a legkisebb feltűnés nélkül is. Ahogy haladunk előre, úgy kezd világossá válni, hogy mi a Pokol kapujának titka, és talán fény derül majd a Contractorok eredetére is...

A DtB egy pergős, friss hozzáállású sorozat, melyet leginkább a Heroes-hoz lehetne hasonlítani azzal a komoly különbséggel, hogy itt a szereplők a harcok közben sokkal ügyesebben használják képességeiket, a hangulat pedig egy egész kategóriával borongósabb. Misztikus elemek és kőkemény akció ötvözetéből alakult ki ez az anime, melyet a remek szinkronhangok, a jól eltalált zenék (a szintipop világából a garázsrock irányába nyargaló Takanori Nishikawa most is kellően pergős openinget ad elő) könnyedén kiemelnek az átlagból. Azoknak ajánljuk elsősorban, akik szeretik a szuperhősös sztorikat, a misztikusabb hangulatot – és persze az akciót.





Mushishi

Vannak történetek, amelyek nem hagynak túlságosan mély nyomot az emberben. Van, amikor a megtett út nem számít, az epizódok pedig szépen fogynak, de a folyamatos harcok után az embernek néha szüksége van valami egészen másra. A Musishi egy olyan széria, amely megadja ezt a különleges élményt. Hogy hogyan? A folklór, a népmesék, a különleges falusi legendák segítségével. Ahhoz, hogy komolyabban megismerjük a Mushishi világát, érdemes picit elmerülni a japán legendák tengerében. Tudvalevő, hogy a sintó fontos részei a kami névre keresztelt „szellemek”. A vallásban szinte minden természeti jelenségnek (a viharnak, a napszakoknak, az erdőknek, a különböző eseményeknek) megvan a maga karakterisztikája, ezekhez pedig rendre egy-egy kamit rendelnek. A mai fiatalok persze nem feltétlenül hisznek ezeknek a létezésében, de a hagyományos hívő japánok életében bizony komoly szerepet kapnak ezek a különös teremtmények. A Mushishi készítői fogták magukat, és belemerültek ebbe a hiedelemvilágba (egészen mélyre), majd megalkották belőle a saját történeteiket.

A mushi névre hallgató lények igazán különlegesek. Legtöbbször káros hatással bírnak arra, akit megszállnak (úgy kell őket elképzelni, mint a levegőben úszkáló férgeket, de igazából a mushik ezerféle alakban és színben előfordulhatnak) – a szerencsétlen pedig szomorú életet élhet le velük. A történet a legtöbb epizódban egy-egy mushi és az általa megszállt személyek körül bonyolódik. Azok, akiket „megszálltak”, egészen különleges képességekre tesznek szert: olyan dolgokat látnak, hallanak vagy teremtenek, melyeknek nincs helye a valóságban. Vannak, akik rosszabbul járnak, és valamelyik érzékszervük válik ideiglenesen vagy akár örökre haszontalanná. Keserű tehát a sors, ezek az emberek pedig általában igyekeznek teljesen elkerülni a nyilvánosságot, és az erdők mélyébe, eldugott házikók hátsó szobáiba vagy barlangok rejtekébe bújnak el. Szerencsére van megoldás, a néhány mushi-shi (a mushik tudományának szakértője) azért járja a világot, hogy segíthessen azokon, akiknek életét alaposan megnehezítik ezek a különös teremtések. Főszereplőnk Ginko, a tapasztalt (de még mindig fiatalos) mushi-shi, az ő tolmácsolásában ismerhetjük majd meg ezt a különös világot. Az epizódok általában önállóan is megállják a helyüket, és az idő legnagyobb részét az áldozatok múltjának, mushi-val való találkozásaik elmesélése teszi ki. Itt felesleges komoly akciójeleneteket, hatalmas csavarokat várni (talán csak néha ez utóbbit), érdemesebb tehát átadni a teret a gyermeki énnek, aki a lefekvés előtti történetek miatt várta az estéket – a Mushishi ilyen történetek tárháza. Sajnos azonban nem ajánlott a megtekintés az igazán fiatalok számára, a képi világ ugyanis néhol erőteljesen sokkolóvá válhat.

Következzen a kérdés: milyen formában szeretné az olvasó megtekinteni a Mushishit? Viszonylag sok lehetőség adott erre. Az első, és legegyszerűbb módozat az anime végignézése, ez huszonhat epizódnyi történetet jelent (ebből húsz került levetítésre a televíziókban, a maradék hat pedig egy későbbi DVD kiadásban kapott helyet). Az eredeti azonban nem az anime, hanem a több kötetes manga, ugyanezen a címen: Yuki Urushibara alkotása 2006 márciusáig nyolc kötetet élt meg (az Afternoon magazinban jelent meg), és ezalatt igen sok díjat megnyert a különleges szemlélet és ábrázolás miatt. Ebből az örökségből nem csak egy remek anime adaptáció született – hiszen tavaly mutatták be a Musishi élőszereplős moziváltozatát. A rendező személye pedig igazán különleges: az a Katsuhiro Otomo, aki többek között az Akira manga és anime változatáért felelős (ő írta meg, ő rendezte, tehát az Akira atyjáról van szó). Éppen ezért a tökéletes Mushishi-élmény csak a filmmel lehet teljes: nagyon reméljük, hogy valamelyik hazai forgalmazó úgy dönt majd, hogy érdemes bevásárolni, és a japán filmek iránt rajongó közönségnek ezt is magyar nyelven bemutatni.







Speed Grapher

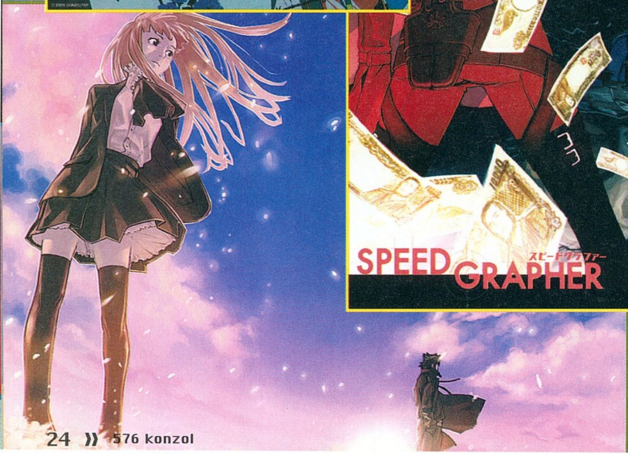
Pénz, pénz, pénz. Mi más lenne az, amely meghatározza kicsiny világunkat? Természetesen a szex és a pénz: a Speed Grapher mindkettővel bőségesen szolgálhat majd – éppen ezért tökéletes választás lehet azok számára, akik egy klasszikusabb, a világ sötét oldalát bemutató történetre vágynak.

A helyszín ezúttal is Tokió, az időpont pedig valamikor a közeli jövőben. A sorozatban ábrázolt világot teljesen nyíltan a pénz mozgatja. Olyannyira, hogy az igazságszolgáltatás szerepe is látszólagossá degradálódott, a hatalom mostanra közvetlenül a leggazdagabbak kezébe került. A világ leggazdagabb korporációjának feje egy szadista nő, Shinshen Tennouzu. Miután kiderült, hogy lánya, Kagura valami egészen különleges „adományt" hordoz a génjeiben, az asszony tökéletes nyugalommal fogadja a híreket, majd igyekszik hasznossá tenni az alig 15 éves kislányt. Itt kapcsolódik be a történetbe az aktuális főszereplő, Tatsumi Saiga, a veterán fényképész. Saiga egy titkos szekta nyomaira bukkant, melyekben egy fiatal lányt imádnak a leggazdagabb cégek vezetői – hogy a részletek micsodák, arról még ő sem tud sokat. A nyomok elvezetik a fényképészt a helyszínre, ahol bizony kiderül, hogy milyen beteg emberek a tulajdonosai a leggazdagabb cégeknek – az est fénypontja az álruhás megjelentek számára pedig az égből alászálló Kagura lenne. Saiga felismeri a tényt, hogy Kagura hipnotikus állapotban van, nem saját akarata szerint cselekszik, így megpróbálná megmenteni őt. Igen ám, de a biztonsági őrök hadát egy fényképezőgéppel elintézni: az átlagos emberek képességeivel lehetetlen lenne. A lány hirtelen adott csókja azonban különös folyamatokat indít be a fényképész testében, aki új hatalomra tesz szert: a fényképezőgépével képessé válik arra, hogy a lefotózottakat azonnal elpusztíthassa. Érdekesen hangzik? Nos, Kagura képes mindenkinek új, természetfeletti erőket biztosítani, éppen ezért olyan fontos édesanyja számára. A történet ekkor kezdődik csak igazán: nem csak Shinshen bérenceinek egész hada rohanja meg Saiga-t, de a rendőrség néhány még észnél lévő ügynöke is elkezd szaglászni az üggyel kapcsolatban, egy vérbeli, akciódús történet alapjait nyújtva. A sorozat 24 epizódon keresztül adagolja a véres akciót, a maga szarkasztikus módján – a nyitott szemmel járók egy erőteljes társadalomkritikát vélhetnek felfedezni, amelyet egészen megbotránkoztató köntösbe bújtattak.

Beszéljünk most a Speed Grahper kapcsán arról a stúdióról, amelyik manapság az egyik legfelkapottabbnak számít. A Gonzo mindig is igyekezett a felnőtt korosztály igényeit kiszolgálni – a stílusukra egyébként már a Thompson-féle „gonzo" elnevezés is frappáns jelző lett. A szó eredeti ismeretében elfogult közlést, az objektivitást mellőző beszámolót jelenti, ahol bizony a fantázia is néha igencsak belekeveredik a tények közé. A csapat először a Lunar 2 és a Radiant Silvergun anime-betéteinek elkészítésével került a figyelem középpontjába, a hírnevüket pedig a Blue Submarine No. 6 alapozta meg. Később az FF Unlimited következett a játékvilág kapcsán, majd elkezdtek özönleni a klasszikusok – helyhiány miatt most mindet nem fogjuk felsorolni. A Gonzo előszeretettel használ cenzúrázatlan akciót, nem spórolnak a vérrel, a pornográf utalásokkal és jelenetekkel, emellé társul a néha kísérletező grafikai stílus (Gankutsou) – és hab a tortán, hogy az Animax-szal kötött szerződésük miatt az összes sorozatuk még egy ideig először ezen az adón bukkan fel, ebből pedig a magyar tévénézők is profitálnak, hiszen a Kaleido Star vagy a Full Metal Panic nálunk sem ismeretlen darabok – persze itt kivételesen nem a brutalitás dominált.





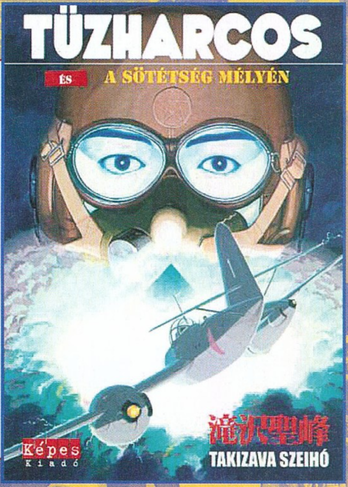


Hazai termés

Már egy jó ideje nem beszéltünk a magyar anime és manga piac újdonságairól, így egy kisebb összefoglaló keretein belül most szinte minden fontosabb darabról szót fogunk ejteni: az biztos, hogy mind a mangák, mind az animék terén rohamtempóban közeledünk a nyugati piacok bőséges kínálata felé.

Túzharcos

Elsőként beszéljünk a manga megjelenésekről, hiszen akadt belőlük szép számmal. Már régebben említettük, hogy megjelenik majd magyarul az Alive, ami ugyebár igencsak a felnőttebb korosztályt szólítja meg. Sorozatgyilkosok, egy különleges kísérlet, naturális jelenetek és némi explicit szexualitás: nagyjából ez várható a „one-shot", azaz a mindössze egyetlen kötet terjedelmű Alive-tól: érdemes próbálkozni vele azoknak is, akik egyébként nem feltétlenül rajonganak a mangákért. Ha már a komolyabb mangáknál tartunk, megjelent a világháborús körítéssel rendelkező Túzharcos, amely három különálló kis történetet mutat be – a realizmus és a misztikum lágyan keveredik itt, miközben megismerjük az akkori idők politikai nézeteinek árnyoldalát: ez is azok számára lesz ajánlott, akik szeretik a komolyabb, nagyobb lélegzetvételű darabokat. Szintén felnőtteknek ajánlott az első magyarul megjelent hentai: ez lenne a Pirontan, ami a Nyári Srácok alkotójának korai munkáit gyűjti össze: a fókuszban természetesen a férfi és a nő intim kapcsolata áll. A kiadás remek minőségű, és természetesen fóliázott, a boltokban tehát nem nagyon lehet belelapozni, így támpontként elmondhatjuk, hogy a rajzstílus az előbb említett mangára hajaz. Végre megjelent a Kenshin is, a legendás 1800-as évek Japánjában játszódó szamurájos manga: a hosszú sorozat kéthavonta érkezik majd, a már harmadik kötetnél járó Narutóval felváltva. Az Árnybíró időközben már a nyolcadik kötetnél jár – ez a leghosszabb eddig magyarul megjelent széria – és még messze a vége. Ennek egyébként örülhetünk, mert a történet kezd egyre vadabb és izgalmasabb tempót felvenni: hihetetlen, hogy mire nem képes a koreai alkotópáros – hajtsunk is fejet a tehetségük előtt. Közben persze jelennek meg folyamatosan az OEL mangák is, érkezett új Bizenghast, Tarot Café, az előbb említett Nyári Srácok, és bemutatkozott szép számú új sorozat is (Ház Nindzsa, Dramacon) – ezekkel picit jobban kell vigyázni, a történet viszont néhol olyannyira vicces/érdekes, hogy a nap végén mégis érdemesek arra, hogy elolvassuk őket.



Totoro

Nézzük, mit tartogatott a 2007-es év a mozgóképek szerelmeseinek. Amellett, hogy folyamatosan jelennek meg a tévében is látott sorozatok, azért néhány komolyabb mű is kijött. Legfőképpen a Miyazaki-rajongók érezhették magukat elkényeztetve, a Studio Ghibli több munkája is elérhetővé vált az idei évben. Ilyen klasszikusokat üdvözölhettünk, mint a Szentjánosbogarak sírja, ami egy árva testvérpár tragédiáját mutatja be a második világháború végén, a szétbombázott Japánban. Megjelent még többek között a Nausicaä, vagy a Totoro-is: talán nincs is jobb időpont arra, hogy elkezdjük begyűjteni ezeket a mesterműveket. Megjelent időközben egy lecsupaszított, fillérekért kapható Akira is – ha valaki még nem pótolta volna a kötelezően megtekintendő klasszikust, az még behozhatja a lemaradását.

Nézzük, milyen új sorozatok mennek a hazai anime-adón: ebből a szempontból ugyanis kifejezetten világszínvonalú dolgok történnek. Elsőként a Fullmetal Alchemist érdemel szót: az alkimista testvérpár kalandjai a 2003-as év legjobbjai közé tartoztak, a manga utolsó kötetei a szigetországban még most is az eladási listák élén találhatóak: az ötvenegy részes szériát most magyar szinkronnal nézhetjük, ami egy éve még egészen elképzelhetetlen lett volna. Az év végén felgyorsultak az események, hiszen bemutatkozott a Blood+ (szintén volt már szó a Blood című rövidfilmről, Liquid által) Saya könyörtelen gyilkológéppé válásának történetét mutatja be – ez is roppant friss sorozat. Csak a véletlen játszott szerepet abban, hogy pár hónapja beszámoltunk az Ayakashi Ayashi névre keresztelt sorozatról, majd meglepetésszerűen bejelentették, hogy bizony ezt is magyarul láthatjuk viszont – de mindez eltörpül a még júliusban beígért és hamarosan érkező nagyágyú, a Death Note mellett...





A TOP 10 BEAT'EM UP



Bejglimérgezéses, karácsonyfa-felgyújtós, pezsgőpukkanásos, tenyéren mászós újesztendőt mindenkinek! Ismét mögöttünk egy év – egy újabb lap, abban a bizonyos nagykönyvben, amely már időtlen idők óta jegyzi fel a múlt nagy értékeit. Öregebbek és bölcsebbek is lettünk talán, és megint egy évvel messzebb kerültünk attól az áldott, problémamentes gyermekkortól, amikor a csajokon és a játékon kívül talán semmi más nem számított. A mesés kilencvenes évek világára emlékezve kapcsoljátok be a biztonsági öveket, mert Robbie Robb – In Time című, örökérvényű dallama (Bill & Ted, valaki?) bizony mindent és mindenkit magával sodor, mialatt az óriáskivetítőn minden idők legjobb tízes beat'em up toplistája forog...

STR
stinger@576.hu

Batman Returns

SNES, MegaDrive, MegaCD
1992

10. Mivel is kezdhetnénk a sort mással, mint az örökérvényű 16 bites klasszikus, az azonos című mozifilmből készült videojáték átirattal, a Batman Returnssal. A Sega of America (SEGA verziók) és a Konami (SNES és PC verzió) additív verekedős játékában Gotham City városának utcáit, épületeit, és katedrálisait járhatjuk be mindenki szeretett fekete bőregerével, hogy a balról jobbra scrollozó játéktéren haladva a film összes jelentősebb bandavezérével és rosszfiújával kánkánt járjunk egy-egy bossharc erejéig. Miért jó a Batman Returns? Mert amellett, hogy változatos fegyverarzenál állt rendelkezésre a pofozkodáshoz, törni-zúzni lehetett mindent, amivel csak szembekerült a főhős: huligánokat hajigálhattunk a kirakatoknak, kokszolhattuk a fejüket, sőt! Egy-egy menet erejéig még a Batmobile pilótafülkéjébe is bepattanhattunk, hogy a gépbe épített gépkarabély segítségével miszlikbe aprítsuk az ellent. A pontot az i-re a zseniális zenei aláfestés teszi fel, amely egy az egyben a mozifilm alatt hallható Danny Elfman munkájának 16 bites változata. Batman nálunk a tizedik helyre húzta be magát.





TMN Turtles

SNES
1990

9. Kowabunga! Talán nincs is olyan huszonéves ma a földön, aki ne ismerné a nyolcvanas évek egyik legismertebb amerikai rajzfilmipari termékét, a Tini Nindzsa Teknőcöket – nos, a sorozatból annak rendje, s módja szerint számtalan videojáték született, de beat'em up lista révén a játéktermekből SNES-re vándorolt, 1992-es TMNT: Turtles in Time című örökérvényű darabot emelnénk ki a sok közül. A Batmanhez hasonló Konami termék hagyományos oldschool balról jobbra scrollozó pofozkodós anyag, ám egyszerre maximum négyen is ütlegelhettük Krang és Zúzó X dimenzióból származó harisnyás idiótáit (a játéktermi verzióban persze, a SNES-en maximum szimultán ketten). A négy hős természetesen eltérő harci technikát, ennél fogva játékélményt kínált az ifjú gémereknek, persze akadtak klasszikus mozgások is a repertoárban a térden csúszástól kezdve a speciális „Pizza" támadáson át a kaszabolós őrületig. Donatello a lassú, ámde annál hatásosabb botjával, Michelangelo és Raphaello a gyors, de rövid hatótávolságú pengékkel, a csapatvezér Leonardo pedig kardforgató technikájával küzdötte fel magát a kilencedik pozícióra. April O'Neill is örülne a fogadtatásnak, Repesz mester pedig biztosan el lenne ragadtatva az eredménytől.





Knights of the Round

Arcade, SNES
1991-1994

8. Az Arthur király és a Kerekasztal lovagjai mondavilág videojátékos elbeszélése a Capcom nevéhez fűződik. Az impozáns 1994-es Knights of the Round a Capcom Play System 1-es árkád rendszer szülötte, így a masszív hardver okán a rajongók körében jogos igény mutatkozott a nívós, szimultán négyjátékos beat'em up stílus kibővítésére, és az RPG elemek beolvasztására. A szintlépéses, karakterfejlesztős játékban a változatos fegyverek, és felvehető páncélzatok, valamint a kiváló játékmenet jellemzők mellett a szintlépés és karakterfejlesztés vitte a pálmát, igaz ekkoriban egyelőre csak statikus formában – beavatkozásra nem volt lehetőség, a gép kénye kedve szerint osztogatta a pluszokat a hősök karakterlapján. A változatos és látványos fantasy világból a mondakör jeles képviselői mellett a képzelet szüleményeivel sem bántak kesztyűs kézzel a fejlesztők: a hét szint mindegyike kapott egy szívós főellenséget, amelyek között bizony akadtak Szamuráj harcosok, vasgólemek, teleportáló varázslók, és egyéb vérszomjas figurák is. A bátor hősök nem voltak restek, akár még lóhátra pattanva is képesek voltak mészárolni, így a Knigts of the Round nálunk a nyolcadik pozícióra vágtatott be.





Guardian Heroes

SEGA Saturn
1996

7. Íme, egy igazi unikum a beat'em up játékok szentélyében: a Guardian Heroes című Sega Saturn exkluzív játék 1996-ban, a ma is aktívan (de még milyen aktívan) ténykedő Treasure gyermekeként látta meg a napvilágot, és egyből elvarázsolta a játékos közönséget. A Double Dragon nyomdokain lépkedő játékprogram ugyanis amellett, hogy egyike volt a Saturn 6 játékos kooperatív lehetőségét kihasználó szoftvereknek, a Knights of the Roundhoz hasonlóan RPG elemeket is tartalmazott. Ez a feature itt azonban már teljes beavatkozást engedélyezett, így a megszerezhető XP pontszámok fejében hat tulajdonság (erő, vitalitás, intelligencia, mentális képesség, állóképesség, és szerencse) között garázdálkodhattunk kedvünkre. A Guardian Heroes rendkívül impozáns grafikai megvalósítása és a klasszikus sztori mód további lehetőségeket (VS mode, Time mode) is tartalmazott, sőt: a gép ellen vívott csatában gyakran eltérő útvonalon terelte tovább a játékosokat. Ennek megfelelően a történetet és a bossharcokat is lehetőségünk volt menet közben megváltoztatni, amely rendesen megnövelte az újrajátszásban rejlő értékeket. A Guardian Heroes nálunk a hetedik.





Alien vs. Predator

Arcade
1994

6. Miközben azon törjük a fejünket, hogy mi az istenért nem képesek a játékfejlesztők egy épkézláb alienes nextgen szépséget készíteni, sorra elővesszük a régi nagy címeket, amelyekben még bizony van spiritusz. Az AvP továbbgondolásokból is született egy beat'em up játék 1994-ben, amely a CPS 2-es rendszerén látott napvilágot. Klasszikus stílus, alienes köntösben: emberek és predátorok harcolnak együtt a földet elözönlő Alien hordák ellen lángszóróval, kézzel-lábbal, és minden egyébbel, ami csak a kezükbe akad. A játékgép kabinetjétől függően egyszerre akár hárman is irthattuk a nyálas, savas undorító xenomorphokat, facehuggereket, infectoidokat és egyéb bizarr teremtményeket. Aki töménytelen mennyiségű akcióra, részletes és szép grafikára, valamint ízlésesen tálalt játékmenetre kíváncsi, semmiképp se hagyja ki – élelmes szeműeknek külön érdekesség, hogy Linn Kurosawa tábornokkal menetelve rábukkanhatunk Ken SF Alpha 2-es, illetve Ryu SF III-as helyszíneire is a háttérben. Ha MAME gépet barkácsolsz magadnak, ezt a játékot semmiképp se hagyd ki a repertoárból. Impozáns, gyors és halálos: ez az AvP. Sajnálatos, hogy egy ilyen nagyszerű háttérsztorival a mai napig nem volt képes senki sem egy ütős-gatyába csinálós játékot készíteni…









Streets of Rage

MD, GG, MS, NVC, PS2, GC
1991

5. Feltehetően a Streets of Rage sem kényszerül bemutatásra legtöbb olvasónk számára: a japánföldön Bare Knuckle néven is ismert sorozat valójában azért jött a világra, mert a SEGA-nak is szüksége volt egy exkluzív, Capcom-féle Final Fightra. Mivel a Capcom már lepaktált a Nintendóval, ezért az ő sorozataik már nem jöhettek számításba, így a japán vállalat felbérelt egy rakat tehetséges figurák, hogy a MegaDrive tulajok nagy örömére készítsék el a SEGA saját Final Fightját. A kulcstényező a kétjátékos kooperatív játékmód kihegyezése, és a Final Fight látványos játékmenetének két vállra fektetése volt: megszületett a Streets of Rage, amelyet később még két további epizód követett. A látványos mozdulatok, egymás hajigálása, a széttörhető tereptárgyak mellett a karaktereknek szuper speckó támadásaik is lapultak a repertoárban, amelyről a háttérben figyelő rendőrtársak gondoskodtak. Golden Axe mintára az ellenséges személyek nem csak jobbról, hanem balról is megérkeztek a karakterek nyakára, így az Axel-Adam-Blaze trió jó néhány kemény pillanatot élt meg, mire átverekedte magát a zömében névtelen huligánok hullámain.









Golden Axe

Arcade, MD, MCD, Dreamcast, Live Arcade
1989

4. Beat'em up lista révén hogyan is maradhatna ki minden idők egyik legzseniálisabb fantasy üsd-vágd játéka, a Golden Axe? Az aranybárd, amely több ízben elnyerte az 1989-es év játéka címet, és amelyet az a Makoto Uchida jegyez, akinek a szintén über-klasszik Altered Beastet is köszönhetjük? A Yuria földjéért vívott harcban a törpe Gilius Thunderhead, a férfi barbár Axe Battler, illetve a harcias amazon, Tyris Flare száll szembe a gonoszt megtestesítő Death Adderrel. Hogy az elrabolt királyt és gyönyörű lányát megmentsék, hegyen-völgyön át menetelnek előre, hogy a törpékből kivert mana-löttyök segítségével iszonyatos robajt okozó mágikus támadásokkal ostorozzák a csontvázak, szörnyek és sárkányokon lovagló agresszorok taposta földet. A Golden Axe hangulatos játékmenetével, a dobogó-közeli negyedik pozícióra küzdötte fel magát. Öreg játék, nem vén játék… ez pedig a GA-ra határozottan igaz.









Final Fight

Arcade, SNES, MegaCD, GBA, NVC
1989-2007

3. Beat'em up dobogónk legalsó fokára a Capcom üdvöskéje, a Streets of Rage ellenlovasa, a nagyszerű Final Fight állhat fel. A népszerű játékban minden megvan, ami sikert hozhat: egy-, illetve kétjátékos kooperatív játékmód, groteszk karakterek, nonstop akció, speciális támadások, és szétrombolható játékterep – nem csoda, hogy stílusának egyik úttörő állomása ekkora sikereket ért el. Nem elhanyagolható a Street Fighter univerzumával kapcsolatos rokonsága sem: a játék korai stádiumában (tehát a Street Fighter II megjelenése előtt) ugyanis Street Fighter '89 kódnéven futott – innét a megannyi hasonlóság. Guy, Cody és Haggar még így tizennyolc év távlatából is készen áll a harcra – mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a Virtual Console-ra szánt verzió megjelenése, amelyet reményeink szerint a további epizódok is követnek majd.









Double Dragon

Arcade, Atari, GB, GBA, MD, NES, MS, XB Live
1987 – 2005

2. Sejthető volt, hogy a hármak egyike a Double Dragon lesz – a Technos Japan Corp. 1987-ben ugyanis technológiailag és spirituálisan is megalkotta a japánban ekkor már nagyon népszerű Renegade folytatását, de számos ponton bővítette is azt. Megszületett a dupla sárkány, amely kooperatív játékmenetével, fogolykiszabadítós történetével már megjelenése pillanatában ezrek hódolatát vívta ki. Köszönhette ezt a New Yorkban játszódó apokalipszis utáni korszakának, a szétzúzott ellenfelektől elvehető fegyvereknek, és a balanszos játékmenetnek, amely egyedül és párban játszva is izgalmakat kínált a játékosoknak. No és természetesen ott van a főhős (Billy) barátnőjét (Marian) elrabló Black Warriors banda, amelynek vezéregyéniségét, a géppisztolyos Willy Mackeyt sem egyszerű eltenni láb alól. Akárhogy is nézzük, a Double Dragonnak hangulatánál fogva egyértelműen jár a második hely – ezt pedig a számtalan remake, újrakiadás és digitális disztribúciós formák is alátámasztják.









Cadillacs and Dinosaurs

Arcade
1993

1. Van egyáltalán olyan beat'em up kedvelő arc a föld kerekén, aki ne találkozott volna a stílus minden idők egyik legjobb (ha nem a legjobb) játékával? Kötve hisszük. A Capcom 1993-as, mellesleg Mark Shultz képregényének videojáték adaptációja, a Cadillacs and Dinosaurs joggal ülhet fel januári toplistánk trónjára. A rajzfilmsorozatot is megélt sztori ugyanis a valaha készült talán legtökéletesebb beat'em up sci-fi játék híréban áll, hiszen amellett, hogy jó néhány egyedi ötletet is felvonultat, a régi elődök összes előnyös tulajdonságát tartalmazza. A stílus a CaD megjelenése óta sem szült annyira hangulatos és addiktív beat'em up játékot, mint a dobogós helyezettünk – klassz sztori, akár négyjátékos kooperatív kalandozás, tonnányi használható fegyver, ellenfél és felvehető cucc – joggal jár neki a korona!



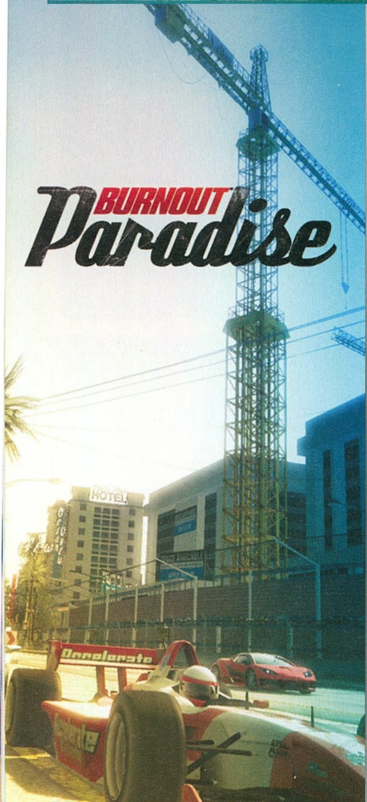






HOL ZÖLD A FÛ ÉS DÖGÖSEK A CSAJOK...





Ték mi dáwn tudö peredájsz szidi paramm paramm. Szerintem aki ismeri a Guns'n Roses ezen örökzöldjét, az nem fog meglepődni azon, hogy ez a dal lett a játék főcímzenéje – mivel a Paradise City kapcsán névazonosság áll fent e termék – **Burnout Paradise** – és az említett zenei szerzemény között. A Burnout legújabb részét természetesen feszült várakozás előzte meg részemről (is), és miközben húztam lefelé a PS Store-ból a demóját, azon morfondíroztam, hogy ezen, meg a November Rainen kívül van-e még híres száma eme együttesnek, vagy csak én vagyok elmaradott zenei műveltségben? **(Van neki vagy egy tucat, úgyhogy menj a helyedre Dzson, rockzenéből egyes. Most üsd be a gugliba, hogy Guns'N Roses, jövő héten pedig ki foglak kérdezni. Martin)**

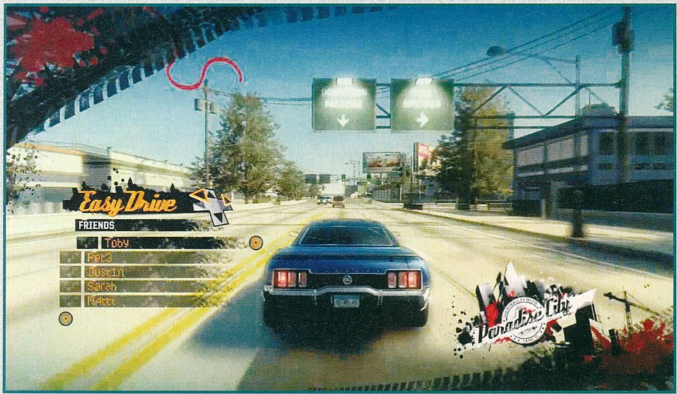
Ám mivel nem tudtam több dalt mondani tőlük, inkább azon kezdtem el elmélkedni, hogy az eddigi Burnoutok mit jelentettek nekem, mint autós játékokat kedvelő és aktívan játszó magánembernek. A legelső rész az igen emlékezetes, mivel ütközni addig az efféle gurulós játékokban ellenjavallt volt, kivéve talán a Destruction Derby-ket. Persze itt sem volt túl szerencsés, mivel még a hagyományos célba érős metódus dominált, amit az ütközgetés csak hátráltatott, hiszen az elhíresült tömegkarambolos mód csak a második részben jött el. Bevallom, nekem a tömegszerencsétlenség szimulátor nem igazán jött be, ellenben imádtam a szívrohamot, amikor a kereszteződésen átszáguldva egy busz vagy teherautó jött be elém hirtelen. Oké, jópofa volt a nagyléptékű károkozás a Point of Impactban, és igen látványos is, de számomra jobban feküdt a szirénázó rendőrautóval történő kergetőzés, mindkét szerepkörben (üldöző és üldözött). A Pol valahogy nem nyerte el a tetszésemet, mert eléggé kínlódott a töltéssel, és gyakran túlságosan gyors volt, a játszhatóság rovására. No, de ezután jött a Takedown és a félelem, hiszen az Acclaimtól a kiadás joga átvándorolt az EA-hoz, ami sajnos már akkor is afféle „futószalag-kiadóként" kezdett el élni a gamerek tudatában, köszönhetően főleg a sportjátékainak. A félelmek szerencsére a Burnout esetében alaptalanok voltak, imigyen fellélegezve száguldoztam a szinte „autós FPS-sé" átlényegült, harcos versenyekben. No, viszont a Revenge az már tényleg komoly játék lett, kiforrott meg minden, szóval ez is elvett jó pár napot az életemből. Jó volt látni, hogy egy olyan, általánosnak mondható crossplatform fejlesztői környezet, mint a RenderWare (a Criterion munkája természetesen) mit képes kihozni az akkori gépekből, míg más, egyénileg fejlesztett engine-ek gyakran rángattak, meg minden bajuk volt. (Érdekes módon a Renderware alatt a két teljesen eltérő gépen (PS2 és Xbox) teljesen ugyanúgy néztek ki és tökéletesen futottak a gamék.) No, de ekkor Criterionék már az új nextgen rendszerükön és a Paradise-on serénykedtek, aminek eredményeképpen a Dominator csak PS2 és PSP gépekre jött ki, és nem ők gyártották le, hanem az EA UK. Ezzel is elvoltam egy darabig, csak úgy megszokásból – ekkor kezdtem már kissé belefásulni a dolgokba. Újra szirénázó rendőrautót akartam meg vissza-





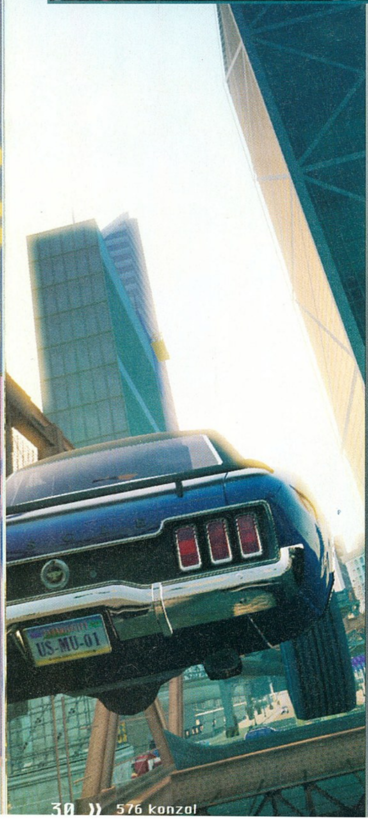
játszásokat, bár a sorozat fejlődése tagadhatatlan volt mind kinézetre, mind pedig a játékmenet szempontjából. Olvasgattam is aktívan a Paradise infókat, és már kezdetben feltűnt a hasonlóság az ugyancsak általam tesztelt Testdrive Unlimiteddel (mint utóbb kiderült, nem csak nekem). Ugyebár ott is az volt a koncepció, hogy az ember kap egy teljes, töltögetés nélkül szabadon bejárható világot, és útközben ott versenyezget, ahol éppen akar, már úgy értem a választható lehetőségeken belül. No, de a hasonlóság itt véget is ért, hiszen ott egy teljesen valós szigetet kapott a sofőr, ahol vehetett házat, GPS-sel navigálhatott (fel a gyorsforgalmira a szembejövő sávra a lehajtón), és teljesen valós, létező autókkal nyomhatta az ipart.

A Paradise ellenben még mindig fantáziavilágban játszódik fantáziakocsikkal, és maga a stílus is teljesen más irányvonalat képvisel. Alex Ward producer össze is akadt pár kritizátorral, és jól beszólt nekik ez miatt, szerintem jogosan. Amúgy az autóparkot nem csak a fantázi a szülte, hiszen már a régi Burnoutok szereplőiben is fel lehetett fedezni létező modellek nyomait, és a pályákból is sokat valódi aszfaltcsíkok, illetve helyszínek ihlettek. Például a híres Route 66, Párizs, Costa del Sol, Los Angeles repülőtere, Las Vegas, Miami Beach, Bangkok, Tokió és még sorolhatnám. Sőt, a régi pályákból gyurmázták össze végül is az egész Paradicsomvárost, így olyan régi nevek köszönnek vissza kolbászolás közben, mint a Harbour Town vagy a Palm Bay Heights! Olyan ez az egész, mintha az eddigi pályák öntudatra ébredve egy közös várossá álltak volna össze. Ám az autók között is találunk ismerősöket, igaz ezeknek a neveit már elfelejtettem nagyrészt, de a Hunter Manhattan jó példa kettes részből. Paradicsomváros vezethető autóparkja alapvetően háromféle osztályba sorolható: Speed, Agression és Stunt megnevezésekkel, amik lefedik nagyjából a velük vívható viadalok típusát is. Az agresszív négykerekűvel kiválóan lehet lenyomni a többieket Takedown küldetés esetén, vagy védekezni a fekete jakuza-szerű járművek ellen (lásd később). A gyorsasági kocsik utánégetős turbófeltöltője olyasmi, mint a Dominatorban volt a chain rendszer, vagyis ezek a hosszú távú versenyzésre kiválóak, ahol inkább az számít, ki ér elsőnek célba, nem pedig a gyilkolási ösztönünket engedjük szabadjára. No, és a Stunt autókkal lehet a művészi meglátásunkkal operálni, piruettezni, ugratni hatalmasakat és pörögni forogni a levegőben, mivel ezeknek ugyan hamar kimerül a nitrója, de addig szinte match 1-ig lövik ki a járgányt. Sajnos rendőrautót, mint látjátok nem kaptam, ellenben tátott szájjal száguldoztam be a várost, mert ez valami fenomenális lett! Az csak az egyik része az ámulásnak, hogy 99.9%-ban állandó 60fps-sel folyt a dolog a képernyőn, miközben körülöttem egy rendes város délutáni (visszafogott) tömegközlekedése zajlott, de az árnyékolás, fényhatások, a realisztikus modellek és textúrák olyan hatást keltettek, hogy erre már bátran rá merem mondani a valódi nextgen kifejezést. Eleinte nem is érdekelt maga a versenyzés, fogtam a Driving Force kormányomat, rákötöttem a gépre és kocsikáztam. Külön örömhír, hogy a kezdeti Sony-Immersion huzavona után már





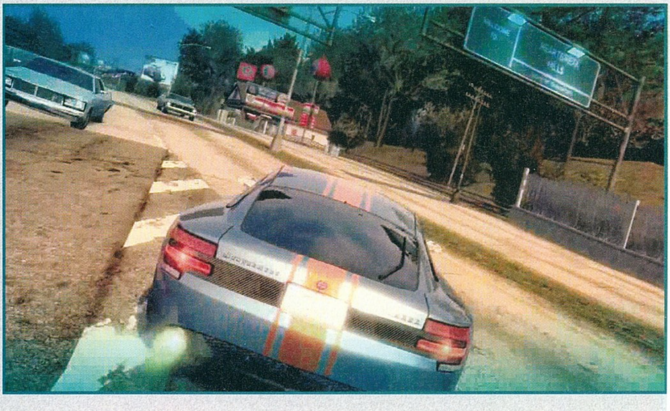




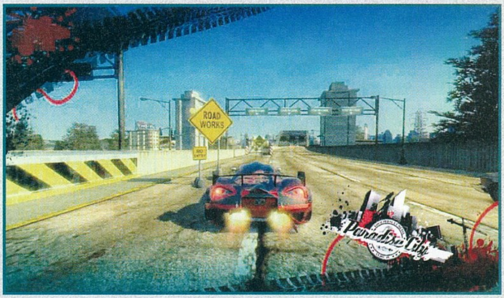
minden PS3 játék rezgős meg kézrángatós featuréval rendelkezik, amit halmozottan élvezhetnek a DualShock 3 vagy az FFB kormánnyal rendelkező egyének. Sajnos nekem DS3 még nincs, de a kormánykám bizony úgy rezgett minden villanyoszlop letarolásánál, ahogy kell, és ha a levegőben voltak az első kerekek, azt is érezni lehetett a tekergetési ellenállás enyhülésén. Ám ezen kívül van még egy kis extra lehetőségünk, ha rendelkezünk valamilyen USB kamerával, ugyanis egyéni képet gyárthatunk vele a jogsinkba, és netes játéknál pillanatkép készülhet meglepett vagy örvendező arcunkról takedown esetén, amit ellenfelünk megkap röhögés céljából (mi meg az övét). Ez persze X360-on ugyanúgy megvan, valamint szerencsére nem automatikus, így igény esetén inkognitónk is megmaradhat. A két gépről jut eszembe, hogy a Criterion hű maradt önmagához, és ugyan több interjúban is kifejtették, hogy nekik a PS3 a célplatform, a játék teljesen ugyanolyan lett a két masinán. Azért kíváncsi lennék egy PS3 exkluzív Criterion gaméra, mivel a Cell processzort nem csak ők dicsérték (a Dirt fizikája is kétszer olyan gyors ezen, mint az X360 CPU-n). Különbség egyedül a PS verzió Awards és az X360 Achievement számaiban van, mivel a Sony gépre valamivel több ilyen megnyerés érhető el.

Ezek az extrák egyébként szuper dolgok ha engem kérdeztek, hiszen a begyűjtögetésük külön minijáték a játékban, és nagy dicséret a készítőknek amiatt, hogy a roppant kellemes netes játék mellett a Paradise offline, vagyis egyéni játékmódjai is nagyon hosszú távú és tartalmas szórakozást nyújtanak az arra vágyakozóknak. Én pl. a Warhawkból is ezt hiányolom leginkább, mert abból a világból simán ki lehetne hozni egy önálló, küldetés-alapú pályarendszert. Sokat gondolkoztam ezen, hogy nekem személy szerint miért nem jönnek be annyira a netes dolgok, hiszen ez lenne a mai játékok legnagyobb lehetősége, de részemről alaptörténet és storyline nélkül bármilyen harc igen hamar átmegy öncélú lövöldözésbe és megunom az egészet. No, de itt nem hálózatos fegyveres konfliktus van, hanem autózás, ráadásul nem is akárhogyan, ugyanis nincs külön internetes menü! Egyszerűen ténfergünk a városban, majd egy gomb lenyomásával megnézhetjük, mely barátaink vannak még online a rendszerben, generálhatunk egy egyéni futamot és meghívva őket már nyomhatjuk is velük a mókát. Sőt, nem csak a hagyományos száguldozást, hanem az igen érdekes kaszkadőrmutatványos dilit is előadhatjuk együtt! Ebben a módban például precízen, egyszerre kell átfordulni a levegőben, egymással szemben, az erre a célra épített másfeles ugratókon, vagy pár kocsit egymás mellé állítva (bennük a rettegve lapuló online haverokkal) ugrathatunk át! Szóval, aki hálózatra köti magát, nem fog csalódni az biztos, mert erre szokták mondani, hogy „igen erős multival rendelkezik".

Visszatérve a magánjátékhoz azért elmondom, hogy ugrálni itt is van lehetőségünk, hiszen ugye van offline Stunt mód, és például az összetörendő hirdetőtáblák közül is van pár, ami csak óriás, lassítva mutatott ugrásokkal érhető el. Ám a hagyományos versenyeket sem úgy kell elképzelni, hogy valami me-







nüből választunk egy nekünk tetsző futamot, majd töltögetés következik. A szabadság jelen esetben is teljes értékű, hiszen a versenyekbe bármelyik kereszteződésnél bekapcsolódhatunk. A futamok típusait a térképen kis színes korongok jelzik, és két gomb lenyomásával nevezhetünk be rájuk, majd rövid ismertetés után, amiben vázolják a feladatot, máris az események sűrűjében találjuk magunkat. A dolog szuper, bár azt az apró kellemetlenséget hozza magával, hogy nincs Restart Race, hanem szépen vissza kell gurulnunk a kezdőponthoz, ha bénáztunk, és újra akarunk indulni. Mivel a város elég nagy, ez egy picit frusztráló lehet a nehezebb versenyeknél, mondjuk a nyolcadik próbálkozás után. Ám addig sem maradunk akció nélkül, mert az új autók megnyerését elősegítő, megreformált rendszernek köszönhetően bármikor takedownolhatunk spontán autókázás közben is! Ugyanis az adott járművet hiába nyerjük meg valami díjként, teljesen a miénk csak akkor lesz, ha lenyomtuk a hagyományos „lenyomós szabálynak" megfelelően (totálkárra törés). Stílusosan ezután a romhalmazt a roncstelepen vehetjük át, ahonnan első utunk az automata javítóműhelybe vezet. Az említett nyeremény gépjárműveket nem nagyon kell vadászgatni, mivel általában a közelünkben száguldoznak, így ezen újítást pozitívumként könyvelhetjük el. Ám van, amikor nekünk kell túlélni a lenyomást a fentebb emlegetett fekete jakuzakocsik ellen, akik a Marked Man elnevezésű viadalokban törnek az életünkre, és meglehetősen durván viselkednek. Jó dolog betanulni tehát a mellékutakat, mert úgy vettem észre, hogy a buták csak a kijelölt útvonalat ismerik, imigyen letérve az igen sok rövidítés egyikén picit fellélegezhetünk. Persze megmaradt a hagyományos Takedown stílusú kergetőzés is Road Rage néven, és még lehet autótípus szerint válogatott race, no meg sima verseny és időre rohanás, ahogy azt megszokhattuk.

Biztos sokan kérdezitek most, hogy de hát mi van a karambolos tömegpusztítással? Van ez is, nyugi, de nem a főjátékban, hanem ugyancsak két gombbal aktiválhatóan. Ám ez elég idétlenre sikerült. Autónk simán felborul, majd ugráltatni és pattogtatni lehet a földön egy darabig, korlátozottan irányítva, és még felrobbantani sem lehet. A megtört kocsikért pénzt kapunk, valamint szorzót csak az autóbuszok tördelésével nyerhetünk. Nem túl motiváló, és végül is csak arra láttam értelmét az időfutamokkal együtt, hogy online lássuk ha valaki überelt minket. Mindent összevetve azt mondanám, hogy ha nem lenne ez hatalmas élő város és a netes vidámkodás, akkor a játékmódok nem nagyon nyúlnának túl az előző részek lehetőségein – de ne legyünk telhetetlenek.

Inkább vizsgáljuk meg, mit ad a játék egyéb szempontok szerint. Az első, amit a rendőrautó mellett még hiányoltam, az a sofőrök léte. Szellemautók járják az utakat, még a mi kocsinkban sincsen semmiféle vezető, ami kifejezetten zavaró, amikor leszakadt ajtó esetén látjuk az üres belső teret. Az ideológia szerint a Burnout a kocsikról szól, nem az emberekről, de ezt mondjuk maximum a város néptelenségére tudnám elfogadni, mert valami alak akkor is kellene a kormány mögé. Nem azt mondom, hogy repkedjen ki, mint a Flatout jobb sorsra érdemes vezetője, de egy üres kocsi szerintem eléggé izé. A második szájhúzás a fizika miatt van, mivel még mindig nem lehet egy kocsit a rendőrtrükkel megforgatni, vagyis úgy, hogy a hátulját oldalirányban meglökjük. Ilyenkor ugyanis az egész járművet tolni kezdjük az irányvektorunk szerint, és lehet, hogy ebbe nem illene belekötni, hiszen arcade a fő koncepció és nem szimuláció, de nekem feltűnt. A harmadik finnyázgatás a borulások és ütközések kapcsán merült fel, mert a karosszéria tényleg látványosan gyűrődik meg karcolódik – igen impozáns például a frontális, fallal történő ütközés lassított szemrevételezése –, de még mindig pléhdoboz súlyúaknak látszanak a gépek, és az alvázuk csak nagyon enyhe amortizálódásra képes. Lehetséges, hogy nem is akartak túl élethű szerencsétlenségeket kreálni, hiszen a mai világban simán el lehetne hitetni az ostoba embernéppel, hogy XY szándékosan okozott tömegkarambolt részegen, mert a lakásán megtalálták valamelyik Burnout játék dobozát, és az inspirálta eme szörnyűséges tettére. De mivel nincs ember aki sérülhetne, a fizikai modellezésre igazán rágyúrhattak volna. No, de finnyázásból elég is ennyi, hiszen ezek apróságok a felépített világhoz képest!



Az alapvetően öt részre osztott cityben tényleg minden megtalálható. Kezdésnek az előváros ipartelepeit láthatjuk. Régi gyárak kitöredezett ablakokkal, daruk, parkolóház (ugratni jó a tetejéről), és a belső területekre vezető hidak a közelükben felépített toronyházakkal. Innen a belvárosba juthatunk, ami fejlődő tendenciát mutat az építkezésekkel és szórakoztató központjaival, kis parkokkal. Lent találjuk a kikötői részt, hajók és raktárak meg munkagépek alkotta tájképpel. Ám ezek után jön a Silver Lake nevű rész az egyik kedvencemmel, a hatalmas völgyzáró gáttal, amihez természetesen áramelosztó telep is tartozik. Ezen túl pedig már csak a Fehér hegység vékony szerpentinjei várnak ránk, ahol megállva a szélgépeknél letekinthetünk a városra, ahonnan jöttünk. A csúcson pedig egy komplett csillagvizsgáló telep helyezkedik el, a kupolás távcső tornyok mellett egy rádióteleszkóppal megspékelve. Írhatnék még vagy 8 oldalt, annyi mindent találhatunk a területen, az olyan apróságokkal egyetemben, mint a sziklaperemen kialakított pihenőhely turistatérképe vagy a tipikus nagyfeszültségű vezetékhálózat. Vonat is van ám, bár sajnos nem közlekedik szerelvény menetrendszerűen, valamint a sín kimerül sima és lapos textúrákban, egy helyen meg a vagonok a két sínpár között parkoltak a földön – de nem kell minden pitiáner dologba belekötni (szólok most magamra).

Ez a játék nem csak, hogy méltó az eddigi Burnout sorozathoz, hanem a mércét a szokásos plusz 10cm helyett olyan egy méterrel tette feljebb az arcade autós játékok kategóriájában. A táj szuper és hatalmas, teljesen beautózható, hiszen még a hidak tetejére is fel lehet jutni, a masinák kidolgozása szintúgy egyedi és mesteri, a burkolataik tükröződnek és horpadoznak ahogy kell, a viselkedésük is eltérő, és nagyon sok versenyzési lehetőség vár azokra is (már alapból, majd unlockolva a nehezebbeket is), akik nem akarnak vagy nem tudnak részesülni a net áldásaiból. Bátran adom meg rá a 9.5 pontot – mert megérdemli!

Dzson n' Roses

MARTIN BELESZÓL!

Fantasztikusan jól sikerült, szórakoztató, élvezetes, olyan bepisálósan vadító Burnout, ami egyértelmű fejlődést mutat az elődjéhez képest. A kilenc és felet én csak abban az esetben írom alá, ha van lehetőséged online is nyomni (egyébként 9) – ezek a páros okosságok ugyanis HIHETETLEN hangulatot generálnak. Kösz EA, ezt most megcsináltátok nekünk!

BURNOUT PARADISE

EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS3	1 - 2 játékos (2-8 online, 2-4 coop), 720p, playstation eye, kormány
X360	1 - 2 játékos (2-8 online, 2-4 coop), 720p, xbox live vision, kormány

✔ régi feeling, de egy szabadon bejárható világban!
X crash mód nincs, a fizikán én még javítanék, a civil járműpark kevés típussal rendelkezik.

PS3 X360
9.5 pont



A HARCOS MEDVE ÉS A KISLÁNY MESÉJE







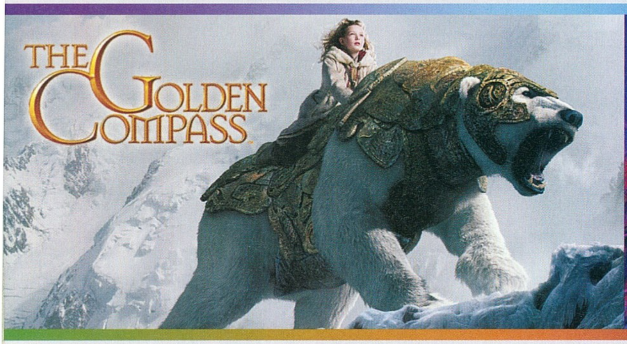
Pontosan 7 éve már, hogy a mozikban újra előtérbe került a fantasy, egy rég elfeledett műfaj, melyet valamiért sokáig elhanyagoltak az utóbbi időben. Nagy filmrajongóként természetesen a Gyűrűk ura trilógiát emelném ki elsősorban, hiszen nem csak látványban, de gyakorlatilag minden téren első osztályú alkotás. A Harry Potter sorozat egy kicsit más, de úgy érzem méltán sorolhatom szintén a legjobbak közé, műfajában meg aztán pláne, arról nem is beszélve, hogy a kasszáknál is mennyire sikeres, csakúgy mint a Disney kalandos trilógiája, A Karib-tenger kalózai, mely némileg eltér ugyan stílusban a másik két világtól, de a gyermekek szívéhez szintén közel áll. Éppen ezért nem is véletlen, hogy a filmstúdiók mennyire ráugrottak a fantasy filmadaptációkra, melyek közül néhány bőven meg is térült. Gondolok itt pl. a Narniára, ahol a három testvér egy ruhásszekrényen át jut el egy mesevilágba, ahol beszélő állatok uralkodójává válnak. Az adaptációs próbálkozások közül az egyik legkorrektebb, látványban nem is nagyon lehet rá panaszunk, egyedül a történet és a színészi játék hibázik, valamint a film végi csata, mely habár erősen hajaz a '95-ös Rettenthetetlenre, a közelébe sem érhet színvonalnak ez sem nevezhető. A Csillagpor ellenben már annál inkább, melyet sajnos még nem sikerült megnéznem, de az olvasott kritikák alapján nagyon is ígéretesnek tűnik.

Végül eljutottunk *Az arany iránytű*höz, mely Philip Pullman Az úr sötét anyagai könyvtrilógiája alapján készült. A New Line Cinema a Gyűrűk urához hasonlóan újra egy egész filmet szentelt egyetlen kötetnek, méghozzá 180 millió dolláros költségvetéssel (reklámok nem beleszámolva), mellyel akár egy szuperprodukció is lehetett volna. A történettel, a látvánnyal, és a színészekkel nem is nagyon volt probléma, sokkal inkább a rendezéssel. Valahogy túl kuszává vált az egész, és habár maga a film érdekes, valahogy nem képes végig fenntartani a néző érdeklődését. Ettől függetlenül úgy érzem, hogy színvonalra a Narniával simán vetekedhet, és a folytatásokból még komoly alkotások is válhatnának, de erre vajmi kevés az esély. A film ugyanis keményen elhasalt a kasszáknál, többek között azért, mert a Katolikus liga bojkottra szólított fel, hiszen sokan istentelennek nevezték a filmet (inkább nem kommentálnám). Igazán kár érte, pedig egyáltalán nem rossz alkotás, kis Narniával, talán egy kis Harry Potterrel, és részben egy kis klasszikus Vadak urával is párosítva.

Akár lesz folytatás, akár nem, a kötelező játékadaptáció természetesen itt sem maradhat el, így a film angol címével megegyező **The Golden Compass** névre hallgató játék is elérkezett hozzánk, egészen pontosan 4 különböző verzióban (PS3, 360, PS2, DS).

Habár a látványvilág szorosan kapcsolódik a filmben látottakhoz, a történet nem pontosan követi azt, ellenben végig visszautal a könyvben olvasottakra. Mint ahogy feljebb is említettem, ez a párhuzamos világ sok pontban hasonlít a miénkre. Minden emberhez tartozik egy daimon, még a boszorkányokhoz is, ezek pedig valahol igen jól mutatják a társadalmi rendeket is, így míg egyesekhez csak egy szimpla patkány tartozik, addig másokhoz egy sas, vagy párduc. Gyermekeknél ugyanakkor nem ritka, hogy a daimonuk kezdetben még alakváltók.

A történet elsősorban egy eleven talpraesett kislányról, Lyráról szól, aki árvaként a Jodan kollégiumban nőtt fel, a daimonja Pan pedig alapállapotban egy fürge kis menyét. Kalandjaik a hómezőkre fogják vezetni őket, hogy az elrabolt gyermekek nyomára bukkanjanak, és kiderítsék kik állnak a fondorlatos tervek mögött. Párhuzamosan mesélik közben Lord Asriel történetét, aki a mágikus „por" titkát kutatja, mely kapu lehet a különböző világok felé, azonban ezt a magisztérium istenkáromlásnak véli, és folyamatosan akadályokat állít elé. (Bővebben sajnos csak a folytatásban tudnánk meg kalandjairól.)





ra. A Lemony Snicketnél mind a sztori, mind Jim Carrey színészi játéka kiváló volt, ám a film valahogy mégsem keltett olyan színvonalas benyomást, a sárkánykalandos Eragonról nem is beszélve, amely legfeljebb egy vasárnap délutáni fantasy-ként állja meg a helyét a TV-ben, akármilyen komolynak is lett beharangozva. A Híd Therabithia földjére pedig egy személyes kedvencem, amely valójában nem is nagyon hasonlítható a többi példához, hiszen a filmben szereplő mesevilág csupán két gyermek fantáziája, melyet az alkotók csak a nézők szórakoztatására mutatnak be, de nem a történet szerves része. Habár gyermekeknek is ajánlott, szerintem felnőttek sokkal jobban megértik a film mondanivalóját, de igazán komoly produkció-

A történet tömören egy párhuzamos világban játszódik, amely bár nagyon hasonlít a miénkre, de az embereket a lelke nem a testükben kíséri, hanem egy beszélő állat formájában, akiket a filmben „daimonoknak" neveztek. Érdekes módon minden emberhez egy ellenkező nemű társ párosul, melyet én nem is az emberek lelkének neveznék, hanem inkább egy lelki társnak, amely kiegészíti a személyiségünket. Önálló állatot nem is nagyon látni a filmben, kivéve a hatalmas páncélos medvéket, többet között Iorek Byrnisont, aki Lyrának, az árva kislánynak a szolgálatába áll, hogy az elrabolt gyermekek nyomára bukkanjanak a mágikus arany iránytű segítségével, mely hozzáértő kezekben minden kérdésre megadja a választ.

Tartalmilag természetesen jóval többet nyújt a játék, mint a film, melynek végigjátszásával valamivel többet tudhatunk meg az Északi fény c. első kötetben mesélt világról, melynek csak a filmváltozatát neveztél el végül Az arany iránytűnek. (Itt persze megjegyezném, hogy a könyv rajongói erős nemtetszésüket fejezték ki a változtatásokkal szemben, és habár jómagam nem olvastam, sokak szerint számos fontos mondanivaló elveszett a filmvásznon.)











A Golden Compass játékmenete két fő vonalon fut, az egyikben Iorek hátán lovagolunk, a másikban pedig gyalogosan mászkálunk némi kalandjáték jelleggel. Az előbbi nem sok kihívást rejt magában, mindössze néhány ugrabugra, és számos egyszerűbb harc vár ránk, olykor néhány bossfighttal, vagy összetettebb reflexjátékkal párosítva. De szinte minden esetben igaz, hogy a jelenetek agyonscripteltek, és szó szoros értelemben véve a szánkba rágnak mindent. Az utóbbi már valamivel összetettebb. Itt nem csak ügyességi, pl. egyensúlyozós feladatok várnak ránk, de sűrűn kell majd igénybe vennünk Pan speciális képességeit is, vagy különböző tárgyak után kutatnunk, kisebb logikai feladványokat megoldva. A kis daimon gombnyomásra különböző állatokká változik át más és más képességekkel megoldva, pl. lajhárként képes megkapaszkodni, majd átlendülni Lyrával gerendákon, sólyomként átsiklani két platform között, vadmacskaként sprintelni, menyétként pedig tüzetesen megvizsgálni a helyiséget.

Ezt a kissé monoton játékmenetet színesítené némileg a minijáték az iránytűvel, avagy az alethiometerrel, ha nem lenne ilyen roppant mód bonyolult. 36 ikonról kell pontosan tudni, tudnám ajánlani, akik nagyon(!) fellelkesedtek a film láttán, és hajlandóak elszöszmötölni a játékkal egy szűk hétig, és kíváncsiak olyan jelenetekre is, melyeket a (valószínűleg) soha meg nem jelenő mozifolytatásban lehetett volna látni.

HANDHELD VERZIÓ

A nagy konzolokhoz hasonlóan DS-en is a jégmezőn kezdődnek kalandjaink Ioreggel az oldalunkon, ám itt most egy 2D-s oldalrascrollozós platformjáték köszönt vissza ránk, némi 3D-s beütéssel. A játékmenetet sajnos itt sem bonyolították túl, hiszen néhány ugrabugrán és püfölésen kívül többek között csak a csapattárs váltogatása adhat okot némi gondolkodásra. Erősen emlékeztet ez a megoldás más multiplatformjátékok DS verziójának kivitelezésére (pl. Shrek the Third), mintha ezek a játékok mind egy kaptafára készülnének.

Pan itt is át tud változni különböző állatokká, ám a többi verzióval ellentétben itt most rovarrá, vadmacskává, madárrá és egy rágcsálóvá. Ezeket a képességeket rendre alkalmazni is kell, sőt sok esetben kombinálni is. Az ötlet tetszetős, csak az összehatás szokás szerint rövid idő után monotonnak tűnik. Újra és újra ugyanazokat az akciókat kell végrehajtani, ráadásul a pályatervezés sem túl változatos, csak balra-jobbra rohangálunk Lyrával, Ioreggel és az adott daimon állatformánkkal. Ráadásul itt még az a pozitívum sem mondható el, ami legalább a többi verzió javára válik, hogy érdekes háttérinfókat tudhatunk meg a meséről. A grafikát sem vitték túlzásba, hiszen legalább némi életet lehelhettek volna az egyes pályákba, és sajnos az alsó érintőképernyő is csak akkor kerül kihasználásra, ha az egyik partner eltávolodik a másiktól (kislány és medve/daimon), vagy ha állóképes párbeszédeket mutatnak.

17 fejezet összesen 42 pályával, melyek mindegyike alig 10-15 perc alatt végigvihető, megtoldva egy uncsi multi lehetőséggel. Átlag alatti egyszerű kis platformjáték, kizárólag a film/könyv fiatal(!) rajongóinak ajánlom, és nekik is csak erős fenntartással.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu







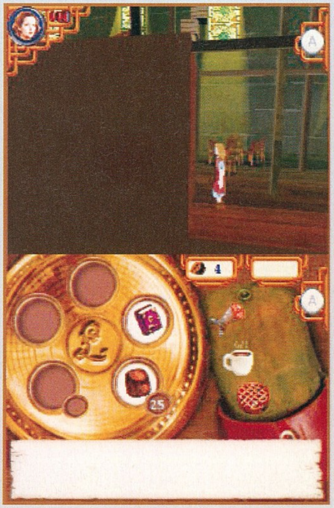
hogy melyik szimbólum mit jelképez, így nem csak a kérdések feltétele nehézkes, de sokszor magát a választ sem értjük. Különböző (nehezen meglelhető) tárgyakat kell összegyűjteni, hogy minden utalást megértsünk, persze mindez nem kötelező, de pl. 360-on számos achievement kötődik hozzá.

Amiért leginkább érdemes lehet esetleg mégis végigtolni a játékot, az a néhány ingame bejátszás, ahol talán még a grafika is egész korrektnek tűnik, még akkor is, ha mindegyik nagy konzol alapja a PS2-es verzió. PS3-on és 360-on néhány esetben még szépnek is éreztem a játékot, főleg ahogy Ioreg páncélzata csillog a tükröződő jégmezőn, ám a későbbi pályák már jóval sivárabbak, és igazából még egy átlagos HD grafikának sem mondanám már a jelenlegi kínálatban.

Nagyon sajnálom mind a filmet, mind pedig a játékot. Előbbit azért, mert a ezzel a látványvilággal és szereplőkkel a folytatásból már egy egész komoly fantasy válhatott volna, utóbbit pedig leginkább azért, mert folyamatosan ingázik a végtelenül egyszerű, és az (olykor frusztrálóan) unalmas monoton játékmenet között, ahol ráadásul még komoly játszhatósági problémák is akadhatnak. Pedig a témából nagyon sokat ki lehetett volna hozni, így leginkább csak olyan tizenéves gyermekeknek

MARTIN BELESZÓL!

Ettől a játéktól megmondom a frankót én sokkal többet vártam: élvezetes kalandozást, izgalmas harcot, és egy szépséges jegesmedvét. A háromból csak a mackót kaptam meg. Nem írom, hogy rossz a game, és kerüljétek el, mert ez azért nem igaz. Egyszerűen csak gyerekeknek való, 8-13 év körül. Ők szerintem élvezni fogják.



THE GOLDEN COMPASS

SEGA / SHINY
MÁS VERZIÓ: WII, PSP

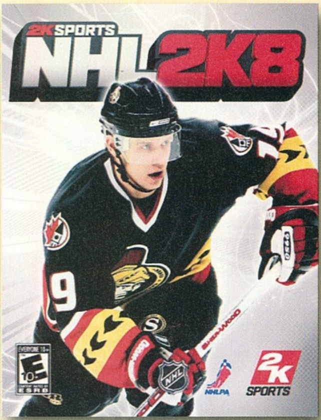
grafika:	elmegy (ps2: közepes)
játszhatóság:	elmegy (ds: jó)
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

PS2	1 játékos, 16:9 memóriakártya 8 mb (112 kb)
PS3	1 játékos, dd 5.1, 16:9, 576p/720p
X360	1 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, 100 kb
NDS	1-2 játékos

✔ nagy konzoloknál a filmnél bővebb tartalom a meséről
X jellegtelen, elbaltázott játékmenet

PS2	PS3	X360	NDS
5	4	4	4

JÉGCSÁKÁNY!









A 2K játékok sosem járnak egyedül, így hát a kedvenc NBA-m mellett végszóra az **NHL 2K8** is ideért. A PS2-es verzió már járt nálam korábban, és akkor arról nem voltam jó véleménnyel, ez azóta sem változott. Elsősorban azért nem, mert a változtatás szikrája se nagyon látszódik rajta a korábbi kiadásokkal szemben. Az NBA-s cikkben már nem volt helyem megemlíteni, de ez a tendencia egyre inkább eléri a PS2-es multiplatform címeket (illetve már nagyon elérte). Ami viszont a nagygépes változatokat illeti, úgy érzem, az ő esetükben egy elég jól sikerült játékról beszélhetünk.

A fő újdonságforrást a Pro Stick Movement jelenti, ami egy precízebb irányítást tesz lehetővé a korábbiakkal szemben, elsősorban a jobb analóg karra támaszkodva. Pontosabb korongvezetés, passz, lövés, stb... Nekem nagyon kellemes megoldásnak tűnt ez, annyira, hogy csodálkoztam is, hogyhogy ez csak most került bevezetésre, hisz adja magát az irányításnak ez a módja. A játszhatósággal tehát kétlem, hogy bárkinek gondja akadna.

A grafikát én kiválóra értékelem. Amit látunk, az közel tökéletes hoki látvány, korrekt tükröződésekkel és animációval, bár az arcok még mindig természetellenesek. Persze egy hokis játéknak jóval könnyebb dolga van ilyen szempontból, mint egy kosarasnak, ahol arcmimikát, izmokat és egy sor különböző mozdulatot kell kidolgozni, úgy hogy az még lazának is tűnjön. Itt ilyen gondok nem adódnak.

JÉG VELED!

Mivel a hoki nem az én műfajom, épp ezért nem is kívánom megjátszani a szakértőt. Olyan szempontból közelítettem meg a programot, hogy velem mennyire tudná megkedveltetni a sportágat. Ebből anno a Virtua Tennis ugyebár jelesre vizsgázott, de hasonló kaliberű anyag nem születik ám minden hónapban. Első megmozdulásaimként a létező összes szabálytalanságot elkövettem, ekkor jött az ötlet, hogy mi lenne, ha átvenném a főbb szabályokat, hiszen aki először ül le játszani hokis játékkal, bizonyára kevésbé van képben, mit szabad és mit nem. Tanuljunk együtt!

– Icing: Az egyik legfőbb szabály, jobban mondva tiltás, magyar nevén tilos felszabadítás, ami azt jelenti, mikor saját térfélről elővágod a korongot, és az túlmegy az ellenfél alapvonalán, ezt követően pedig az ellenfél védő játékosa ér hozzá először. Ha te, vagy csapattársad ered a korong nyomába, az nem minősül szabálytalannak, de ez utóbbi kitétel csak az NHL-ben érvényes.

– A focihoz hasonlóan a les is befújásra kerül, ha a támadó játékos már azelőtt a támadó harmadban helyezkedik, mielőtt még hozzá került volna a korong.

– A Hooking az, amikor összeakasztod az ellenfél lábát, vagy megakasztod az ütőjét a saját ütőddel; a Tripping pedig mikor kezeddel vagy lábaddal ellököd. Testtel lökni ér!

– A Freezing még egy gyakori dolog: ez az, amikor a játékszert a palánkhoz lapítod, ütőddel befogod, ezáltal „bafagyasztva" a korongot, vagy amikor a kapus a kezével befogja. Ezt egyedül neki szabad, és neki is csak kizárólag akkor, ha az ellenfél játékosa közvetlenül veszélyezteti a kaput, minden más esetben tilos – erre vonatkozik a „puck frozen" felirat.

– A Power Play az, mikor egyik csapat létszámfölényben játszik (pl. kiállítás miatt)

– A Face-offot leginkább talán játékvezetői labdának fordítanám, csakhogy ez korong, de biztos tudjátok miről van szó.

Ja, a goalie a kapus.

Ezeket a szabályokat azért tartottam fontosnak ismertetni, mert ezek ismerete nélkül ma már gyakorlatilag teljesen felesleges egy ilyen játék elé leülni. Nyilván ki lehet kapcsolni a vonatkozó szabályokat, de akkor meg inkább játszunk Wii-vel, értitek. Mindebből azt akarom kihozni, hogy teljesen valószínűtlen, hogy ma valaki „csak úgy" a szórakozás kedvéért vegyen elő egy hokis programot. Ezek a játékok a sportágat értők, de minimum kedvelők számára készülnek, úgy is mondhatnám, az amerikai piacra, ahol az élethűséget általában a játékélmény fölé helyezik.

MAJD, HA FAGY!

Amit a különböző verziókról említettem az NBA cikkben, az itt is érvényes, bár itt még annyi különbséget se véltem felfedezni a két változat között. Szintén a másik cikkben már nem tudtam megemlíteni, hogy mivel a névsort már korábban lezárták, így pár pontatlanság akad a valósághoz képest, de egy netről letölthető update-tel megoldódik ez is (bár aki nem volt benne eredetileg, annak csak a számát mondja be, a nevét nem).

Az online játékmódozat a NHL-ben is igen tartalmas, egy-két gyors meccs vagy egész ligák lebonyolítására is alkalmas, bár nem mondanám, hogy hemzsegett a net a hokira ácsingozó játékosoktól, így mindent nem tudtam kipróbálni (és egy ponton túl nem is szívesen égetem magam). Ami az egyéb játékmódokat illeti, minden itt van: Franchise, Season, különféle training módok, és még pár minijátékkal is találkozhatunk. A Challenge opción belül pedig klasszikus meccseket tudunk levagy újrajátszani, gondolom ez a hozzáértőknek majd mond valamit, mindenesetre elég sok van belőlük. A soundtracket már korábban dicsértem, azzal most sincs semmi probléma, és ez ugyanígy igaz az NBA-re is; csak míg ott a hiphop, addig itt a rock a meghatározó stílus.

Ha nem vetted meg tavaly, nyugodtan vedd meg idén. Ha viszont már megvan a 2K7, vedd fontolóra a dolgot, én meg megyek vissza NBA-zni.

B





MARTIN BELESZÓL!

Ez is tuti lehet, ha egy hozzáértő baráti társaság kezébe kerül... Egyedül semmiképp sem tolnám – de ez az én nyűgöm. Mostanában jöttem rá, tisztelem azokat, akik az ilyesfajta sportjátékokért rajonganak.

NHL2K8

2K GAMES
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS3 — 1-4 játékos (2-8 multi), 720p, mentés 4262 kb

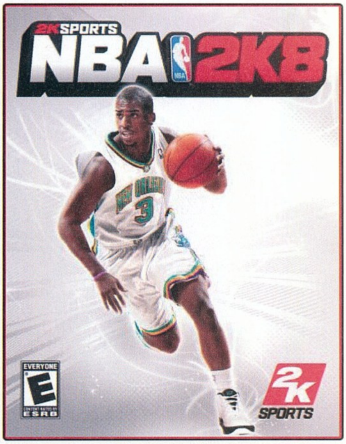
X360 — 1-4 játékos (2-4 coop, 2-8 online), 720p/1080p, mentés 3.75 mb

✔ minden, amit a sportág szerelmese csak kívánhat
X egy picivel se több

PS3 X360
8 pont

2008 - A KOSÁR ÉVE





Mivel marha kevés a helyem, így máris belekezdek. Így karácsony után, a huszadik adag töltött káposzta és bejgli után, ráadásul mínusz húsz fokban kissé necces lenne kivánszorogni a térre, viszont az NBA szezon ettől nem állt meg. Ennek ellenére kissé szkeptikusan vettem kézbe a **NBA 2K** idei kiadását, az előző évek stagnálása után nem sok jóra számítva (ugye, Döme?). Végül csak annyit, hogy a karácsonyra kapott Call Of Duty 4 azóta is a dobozában pihen. Az NBA 2K8-cal megszületett az eddigi legtökéletesebb kosárlabda program!

ELSŐ BLIKKRE

A tonnányi, jobb analóggal előhívható menüpont között ott a vadiúj Playoff mód, ami ismerkedésre pont alkalmas. Kezdjük is itt, és egyből veszett hangulat fogad minket. A kommentátorok a már évek óta megszokott és továbbra is tökéletlen páros Kenny Smith és Kevin Harlan, ám szerencsére nem ők jelentik a fő attrakciót. Táncoslányok vonulnak fel és le a pályáról a mérkőzés szüneteiben, a csapat kabalafigurája szórakoztatja a közönséget, cseréknél pedig felsorakoznak a játékosok az oldalvonal mellett. A prezentáció abszolút felsőkategóriás! Az érzést csak fokozzák azok a zenék, melyek bejátszásra kerülnek, és „gyanúsan" hasonlítanak egyes dalokhoz, amiket valódi közvetítéseken szoktunk hallani.

A figurák mondjuk még mindig inkább Madame Tussaud panoptikumába való viasztestek nagy vudu szemekkel, de az animációjuk nagyon sokat finomodott, a „szögesség" egyre inkább kiveszik belőlük. A ruhák nagyon szépen gyűrődnek, és bizonyos visszajátszási szögekből egyes elemek már-már fotorealisztikusan hatnak. Végtére is minden azon múlik, milyen meccset produkálsz, hisz lehet nagyon csúnyán is játszani, de ha elkapod a ritmust, hozni fogod egy élő meccs színvonalát. Amitől viszont végképp eldobtam az agyamat, azok a meccs utáni összefoglalók, ahol külön kiemelik a három legszebb megmozdulást; mindezt persze a játék engine-jével, de maga az ötlet nagyon nagy.

Akit mindez nem annyira fog meg, azoknak szól az NBA Blacktop menüpont, melyen belül találhatjuk a streetballt, vagy a zsákolóversenyt. Bár az árkád pattogtatás továbbra se tartozik az anyag erősségei közé, azért jó, hogy benne vannak, a zsákolóverseny szédült kommentátorán pl. kimondottan sokat lehet nevetni.

SOKADIKRA

A 2K irányításában már évek óta a jobb analóg kar játssza a meghatározó szerepet. A beállításokon belül bármit rátehetsz az analóg karra, amivel elsődlegesen élni szeretnél, legyen az védekezés, dobás vagy cselezés, innentől kezdve pedig szabadon variálhatod a teljes eszköztárat. Jóllehet az irányokba könnyen bele lehet zavarodni, de mindent ki lehet tapasztalni, bele lehet rázódni. A játékosok nevei mellett föltűnő ikonok jelentik azt, ki miben jeleskedik (NBA Live után szabadon), ami persze nem szentírás, de többnyire lehet rá alapozni.

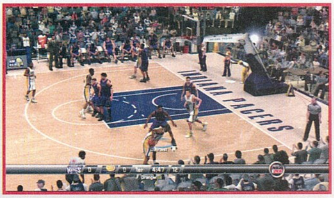
Az Association mód jelentősen kibővült, és a menühöz hasonlóan az egész átláthatóbbá vált. Minden játékosunkat ki kell jelölnünk egy adott feladatra (kezdő, hatodik ember, stb.), ezzel befolyásoljuk a morálját, ami a Team Chemistryre van nagy hatással, és végül jobb vagy rosszabb produkcióban mutatkozik meg – ne sokat variáljunk vele, mert a játékos gyorsan elveszíti a bizalmát. A játékos ügynökétől aztán visszajelzést kapunk arról, ügyfele mennyire elégedett a helyzetével. Újdonság a 2K8-ban a Hoopcast opció, ami a leszimulálásnak egy újfajta módja, melyben látjuk a pálya miniatűr mását, az események pedig gyorsított formában zajlanak, ezen belül tudunk mi beleszólni a meccsbe.

A már említett élethűség másik tényezője a gépi ellenfelek, akik minden korábbinál jobban vannak kidolgozva. Komolyan mondom, ilyen okosan és jól játszó sportprogramot talán még nem is láttam. Nagyszerű, élvezetes, de néha mintha Kaszparov ellen kellett volna kiállnom egy sakkprogramban. Talán túlzottan is nehéz. Főleg, hogy az események egy pillanatra se állnak meg, az élő játék lendületével robognak, akár egy kicsi kihagyás is végzetes lehet. Ami kicsit zavart, az a nagy különbségeknél működésbe lépő catch-up, amit ugyan a sportág sajátossága, de az azért röhejes, mikor nagy vezetés birtokában a gép egyszerűen kivezeti a labdát, csak hogy nekünk kedvezzen, és amikor mi szívunk így, a dolog még hatványozottabban igaz.

A két nagygépes verzió csupán a játszható játékosok számában különbözik, illetve a PS3-as változat szokás szerint annyival problémásabb az X-esnél, amennyivel kevésbé optimalizálják a grafikáját hagyományos tévékre, viszont a SIXAXIS-t használja a program. A grafika részleteiben kiváló, de ha szigorúan nézem, nem tartalmaz olyan „hűha" elemet, amiért annyira kéne méltatni, így maradt a jó. A PS2-esek számára nincs túl jó hírem, a felsorolt új és kafa dolgok az ő verziójukból szinte mind kimaradtak. Cserébe vigasztalódhatnak az online móddal, mely mindhárom gépen elég tartalmasnak mondható, neten bonyolítható ligával és hasonló nyalánkságokkal.

Még biztosan hosszú út vár a kosaras játékokra a tökéletességig, de most úgy érzem, markáns előrelépés történt. A következő lépcsőfok már csak egy teljesen új alapokra építkező játék lehet vadiúj ötletekkel (milyen lenne pl. dobásnál külön szabályozni a két kart a két analóggal?); ám annyit az idei év után már biztosan elmondhatunk: kosárszimulátorunk már van!

B









MARTIN BELESZÓL!

A netes multi része még érdekelne is, ha nem lennék síkhülye a sportjátékokhoz. Azért 10-en nyomni nem lehet egy kamu téma, az már majdnem valóságos. Jó feeling lehet…

NBA 2K8

2K GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1 - 2 játékos, 2-8 multitap, 2-10 online, memóriakártya 8 mb (880 kb)
PS3	1 - 7 játékos (2-10 online), 720p/1080p, mentés 1177 kb
X360	1 - 4 játékos (2-8 online), 720p, 1080p, mentés 2,75 mb

✔ majdnem tökéletes kosárlabda-szimulátor
X túlzottan profiknak való játékmenet

PS2	PS3	X360
7	8.5	8.5

A HOSSZÚ KÉSEK ÉJSZAKÁJA



A Dynasty Warriors szimpatizánsok megkezdhetik az évfordulóra tartogatott nagy szeánszot: az újév hajnalán ugyanis két olyan játékot is felmarkolhatnak a tömegből, amelyek a Koei klasszikus alapkövéből építkeznek. A Dynasty Warriors és a Gundam futó kalandjából született szerelemgyerek után ismét a kaszaboláson van a hangsúly, ráadásul az építőkockák is ugyanazok, csak a helyszínre, az időre és a névre sújtott le a kalapács. Köszöntünk mindenkit a vér áztatta Európa földjén, a Százéves háború történéseinek kezdetén!

Kaszabolás plusz Koei – mi más lehetne, mint egy újabb DW kivetülés, amely a jól bevált sémákra épülve igyekszik ismét elnyerni az aprítógépekért rajongók kegyeit. A **Bladestorm** című remekmű rókabőr effektusát elkerülendő, a fejlesztők Európában látták a siker kulcsát, így a Százéves háború (amely valójában nem is száz, hanem száztizenhat évig tartott) alá helyezték a cselekmény fő mondanivalóját, amelyben franciák és angolok püfölték egymást, pusztán a baráti viszony kedvéért. Bár a játék által felölelt időszak valójában tömve volt unalmasabbnál unalmasabb eseményekkel, a Koei erre is talált megoldást: a lyukakat a saját képzeletének szüleményeivel próbálta betömni, hol kisebb, hol nagyobb sikerrel. Mindenesetre, aki a téma izgalmas feldolgozását kívánja megtekinteni, ne kockáztasson: válassza inkább Kenneth Branagh szereplésével készült filmadaptációt, az V. Henriket – kiváló film, azzal biztos nem lő bakot.

A Koei képzeletében a Százéves háború egy külső szemszögből játszódó félig real-time stratégiai, félig pedig akciójáték képében született meg, amelybe a saját képzelőerejük okán némi fantasy hangulatot is sikerült becsempészniük. A DW és Bladestorm közti hasonlóság azonban már az első pillanatoktól kezdve egyértelmű: megtévesztheti ugyan az Európába áthelyezett harcmező, vagy a súlyos mellvértekben hadakozó lovagok, íjászok és zsoldoskatonák sokasága, de az előd szelleme gyakran alakot ölt a végeláthatatlan ellenfél áradat közti kaszabolás, vagy a százas magasságokba csapó kombók képében. Mivel azonban konzolos berkekben meglehetősen gyér a valós idejű stratégiai játékok akció egyvelege, különös izgatottsággal ültem le a Bladestorm elé. Bár a játék elméletileg a háború gyötörte középkori Európa drámaiságára, legendás történelmi személyiségeire épít (olyan hírességekkel, mint az Orléans-i szűz, vagy Edward herceg), mégsem a történelmi háttérben találtam meg a számomra fontos momentumokat. Főként a szerepjáték elemekre, és a stratégiában rejlő taktikai érzék szabadsága váltott ki heves reakciókat, amelyben remekül keverhető a klasszikus fantasy játékok küldetés-alapú, ugyanakkor szabadon variálható útvonala. Mit értek ez alatt? Már a kalandjaink kezdetén eldönthetjük, hogy melyik oldalon állunk harcba, és merre kívánjuk terelni a cselekményt – ettől azonban számos további tényező függ majd, amelyek természetesen mind a harcra, mind pedig a későbbi taktikai fortélyokra is hatással lesznek a missziók előrehaladtával. A két verzió (X360, PS3) ráadásul 100%-ban ugyanaz, így az alábbiakban elhangzó dolgok mindkét platformra érvényesek.

A sztori az angolok és franciák összetűzéseinek hajnalán veszi kezdetét, a háborúba történő belépést pedig egy újonc zsoldos katona bőrébe bújva tehetjük meg. Kalandjainkat egy tavernába érve indíthatjuk útjára, ahol a karaktergenerálás viszonylag egyszerű feladatait követően egyből a helyi kocsmárossal kerülünk szembe, aki konkrét szerződéssel igyekszik rábírni minket a munka megkezdésére. A taverna egyébként cselekvéseink központi gyűjtőhelye – amikor nem a harcmezőn írtjuk az ellent, akkor a helyi közösségi élet központjában múlatjuk az időt. A kocsma azonban nem csak a lerészegedéshez használatos: bérelhetünk harcosokat, a kereskedőnél adhatunk-vehetünk felszerelési tárgyakat, elmélyülhetünk a gyakran komoly segítséget jelentő helyi pletykák sokaságában, vagy böngészhetünk a saját státuszinformációink, vagy a személyes naplónk bejegyzései között. Félig RPG játék révén, meglehetősen sokat fogsz turkálni majd a státuszablakod, illetve a kereskedő ajánlatai között: mivel nem csak és kizárólag a saját felszerelésedért (pajzs, sisak, kesztyű, speciális tárgy, mellvért, stb.), hanem a parancsod alatt szolgáló egységek fejlesztéséért is felelős vagy, akár nekik is vásárolhatsz különböző tárgyakat, vagy stratégiai terveket, amelyek merőben befolyásolják pl. a lovasság, vagy a gyalogság osztályainak erejét. Ezek amellett, hogy jól elkülöníthető, és logikusan felépített rendszerben teszik tiszteletüket, rögvest jelzik a rájuk vonatkozó státuszpontok változását a karakterlapon, vagy közvetlenül a vásárlás/eladás alatt – így akár magadnak, akár katonáidnak vásárolsz, azonnal tudni fogod, milyen hatással lesz a kérdéses tárgy az adott egységeid tulajdonságaira. Az egységek fegyverzeteinek, felszereléseinek tulajdonságai természetesen eltérőek: bár a hat fő szempont (suhintás, csapás, szúrás, távoli hadviselés, becsapódás ereje, mágia) mindegyiknél fel van tűntetve, egy kard értelemszerűen csak a lovasság és a gyalogság kezében okoz változást, és ott is csak a fizikai értékekben (suhintás, csapás, szúrás).

A fegyverek és a tárgyak egyidejűleg kézben tartható száma, rendelkezésre álló mennyisége, illetve értéke mellett kapcsolatban állnak a harcmezőn megszerezhető, vagy megvásárolható harci segédletekkel is. Ha rendelkezünk pl. egy fegyverforgatási tananyaggal, az bizony pozitív hatással lesz a fegyvernem értékeire azoknál a harci osztályoknál, amelyeknek az adott tárgyat adjuk a kezébe. A könyvekkel történő machinálás lényegében a szerepjátékokból ismerős „skill tree"-t testesíti meg, hiszen a harcok alatt szerzett tapasztalati pontszámainkból a rendelkezésre álló egységeink csoportjainak (katonák, dárdások, lovasok, íjászok, stb.) egyes tulajdonságait fejleszthetjük tovább. Ezek a státusz ablak „könyvek" menüpontja alatt érhető el, ahol az adott csoportot kiválasztva (pl. kardos egységek), megtekinthetjük a jelenlegi szintjüket, a fejlődéshez szükséges skillpointot (SP), vagy az alapértékekhez viszonyított százalékos javulást is. Az egységek további alegységekre oszlanak, amelyek külön-külön is fejleszthetőek, ennek értelmében eltérő tulajdonságok javulásához vezetnek. A könnyebb érhetőség érdekében: ha azt szeretnénk, hogy a maximálisan irányítható mezei zsoldos egységek számát növeljük, kiválasztjuk a nekik megfelelő könyvet (Swords), majd a feltűntetett skillpoint felhasználásával egy szinttel feljebb nyomjuk a Leadership képességet. Ha maradt még el-













költhető SP, növelhetjük a támadási sebzést az Attack tulajdonsággal, esetleg választhatunk egy másik harci osztály (pl. a lovasság) tulajdonságai közül, vagy tartalékolhatunk is, ha nagyobb fába vágnánk a fejszénket.

A stratégák a csapatmenedzsmentben, és a harci egységek szerteágazó rendszerében biztosan hosszú perceket fognak eltölteni a vállalt feladathoz tartozó legoptimálisabb megoldás keresésében, de a sok lehetőség fényében ez lesz az a szekció, amely a konkrét harc mellett igazi egyéniséget kölcsönöz a játéknak. Ők a fejlettségi szint arányában az egyidejűleg irányítható egységek számát és típusát is variálhatják, amely összeköttetésben áll a rendelkezésre álló katonák számával, illetve a népszerűségi indexünk mértékével is. Minél jobbak a harcok során megszerzett mutatóink, annál jobb ajánlatokat kapunk a harci felektől, nagyobb összeg üti a markunkat a missziók teljesítése után, olcsóbban toborozhatunk újoncokat, és növekszik az egységek harci morálja is.

A Bladestormmal eltöltött órák alatt egyre inkább nyilvánvalóvá válik az a tény, hogy a Koei ezen a téren egészen rendkívülit alkotott, mert képes volt egy nagy és egzakt rendszerben ábrázolni azt, amely valóságszerűen igyekszik lemodellezni egy lehetséges zsoldossereg változását a környezeti és szervezeti változások fényében. Nincs túlbonyolítva semmilyen funkció, ráadásul a részletes, ugyanakkor érthető komponensekre osztott rendszer kezelése is egyszerű. A lényeg azonban az, hogy mivel szélhámos parancsnok szerepet töltesz be, akár a legnagyobb csatát követően is lehetőséged van a váltásra: zsoldos katonaként a pénz az úr, és bármelyik pillanatban beszüntetheted, vagy megújíthatod a lojalitásodat a két fél valamelyikével, aki éppen többet fizet neked az adott feladat elvégzéséért. Ellenben, ha hűséges típus vagy és érdekelnek a lehetőségeid, esetleg csak a szereplőkre, a helyszínekre, vagy az irányított egységeid általános statisztikáira vagy kíváncsi, akkor a „munkafelvétel" mellett a naplódat is érdemes lesz gyakran forgatnod.

És igen… a harc. A Bladestorm nem színtiszta kaszabolás, sokkal inkább egyfajta „parancsnok vagy, de akkor is csak egy a sok közül" érzést sugároz, amellyel már a katonai szerződés aláírása pillanatában szembesülsz. Az adott félhez való lojalitás önmagában még nem minden, hiszen rajtad kívül még sok hasonló zsoldossereg veszi fel a kesztyűt a stratégiai térképen, amelyeket magad is megtekinthetsz, sőt! A neked tetszőt kiválasztva indulhatsz csatába, ahol gyakran több város vár felszabadításra, vagy őrtorony, és seregnyi ellenfél kerül fel az elpusztítandók listájára. A harc a DW kaszabolós és a valós idejű RTS-ek játékmenetére épül, vagyis az idő ketyeg, de meghatározott intervallum mellett csak bizonyos mennyiségű támadást indíthatsz el. Az egységeidet magad vezérled, de egyszerre csak egyfajta harcos réteg felett veheted át az irányítást. Ahhoz, hogy a gyalogos egységekből (katonák, íjászok, dárdások, stb.) a lovasságra válts, közel kell érned a kiszemelt egység parancsnokához, majd megnyomni a váltást előidéző gombot. Így egyből lóhátra kerülsz, és az adott kaszt egységei rögvest követnek téged, akármerre is tartasz. Ez a procedúra természetesen minden egységváltásra érvényes, ráadásul a választott hadosztály parancsait is ilyenkor tudod csak kiadni. Ez sarkalatos pont, mivel a harc gócpontjától távolabb eső egységeknél (pl. az íjászok) csak körülményes úton lehet menet közben taktikát váltani. Persze a középkorban sem volt mobiltelefon, így célszerű egy kicsit előre gondolkozni, és már az összecsapás előtt megválasztani a számukra követendő harci technikát. Az előrelátás azért is fontos, mert az egységek az általunk befolyásolt képességeiktől, illetve szintjüktől függően többfajta parancsot is követhetnek (kövess, védekezz, stb.). Az sem mindegy, hogy melyik kasztba tartoznak, hiszen egy lovasság pl. kardlengetés közepette is átgázolhat az ellenség gyalogos katonáin, míg egy íjász maximum a lövés célpontján milyenségén (fedező, támogató, vagy gerilla módszer) változtathat. Az egyes képességek variációja a sztori előrehaladtával, illetve az egységeink fejlettségi szintjével együtt arányosan nő, így néhány óra elteltével már ember legyen a talpán, aki tudja, hogy mikor éppen mi a helyes támadási forma. Szerencsére a státuszablak és a küldetés leírása mellett a harcmezőn is egyértelműen látszik a célobjektum, így a fontos személyek, tárgyak és feladatok beazonosítása nem túl nehéz feladat. A harc közepette ha ügyesek vagyunk, túszokat és foglyokat is ejthetünk a bázisparancsnokok idő előtti likvidálásával, amely a terület kifosztását és átkutatását követő statisztikában, illetve zsákmányban is meglátszik majd – a hírnevünkről nem is beszélve.

A harc önmagában tehát nem rossz, az egyetlen probléma csupán a megvalósításával van. Az efféle sokszereplős aprítógépek legnagyobb negatívuma a korrekt tájékozódás olykor fellépő hiánya. A Bladestorm hiába kiemelkedő a taktikus gondolkodás, a csapatmenedzsment, és a fantasy-RPG elemek terén, ha a játék lényegi mivoltának számító harci jelenetek alkalomadtán átláthatatlanná fajulnak. A földön heverő tetemek, vagy a lovasok, íjászok és gyalogos egységek tengerében gyakran az orrunkig sem látunk, a saját karakterünk beazonosítása pedig lehetetlen. A váltást ilyenkor el is felejthetjük, mert a minket körülvevő katonáktól képtelenek leszünk mozogni, vagy bármi hasznosat tenni. Ha kis szerencsénk van, találhatunk idővel egy aprócska rést, ahonnét kijutva talán sikerül kordában tartani az alattunk szolgáló csürhét, de ez esetben meg az optimális támadási forma kiválasztása okozhat gondot. Ha rossz pillanatban választjuk meg pl. a speciális Bladestorm támadást (amely egy közös tudatként vezérelve az egységeinket, átlagon felüli sebzést eredményez), elképzelhető, hogy a harcosaink rossz irányba indulnak el… csapnak egyet, aztán várnak, mert a következő támadáshoz szükséges időszelet még nem telt el. Ilyenkor vagy választunk egy másik formációt, vagy a megfutamodás szégyenteljes eszközét szimulálva meghátrálunk az ellen elől. Az alkalmazott irányítási formának köszönhetően sokszor nem fogjuk átlátni a harcot, amely egy idő után rendkívül lehangoló tud lenni: állunk, mint a fába szorult féreg, körülöttünk mindenki csak toporog, beleszólni pedig nagyon nehezen lehet a dolgokba, holott parancsnokként pontosan ez lenne a feladatunk – már amikor nem a katonáink között harcolunk a pénzért és a hírnévért. Az irányításban tapasztalható hiányosság pedig egyeseket eltántorít majd a tutorial szint utáni folytatástól, hiszen hiába jó az alapkoncepció, ha a központi akciórész néhol irányíthatatlansággal párosul. A Bladestorm látványával ugyan nem tör a csúcsra, mégis azon a véleményen vagyok, hogy aki képes felülkerekedni az alkalomadtán felbukkanó káoszon, annak kellemes pozitív meglepetésként is szolgálhat a játék – akármelyik platformot is választja.

Stinger
stinger@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

A téma és látvány engem tökéletesen elvarázsolt. Hatalmas seregek csapnak össze, páncélos lovagok rohamoznak, íjászok osztják a halált, csattognak a kardok… nézd csak meg a képeket. A kezelés – számomra – elképesztő bonyolultsága azonban hamar visszahozott a földre. Borzalmas körülményes, a hajad ki fog hullani tőle. De minimum beleőszülsz. Én ősz kopasz lettem.

BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR

KOEI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS3	1-2 játékos, dd 5.1, 720p/1080i
X360	1-2 játékos, dd 5.1, 720p/1080i, mentés 5 mb

✔ kellemes középkori hangulatot áraszt magából – a pengevihar szó szerint értendő, a stílusok keveredése pedig kiválóan illeszkedik a játékhoz

✗ a látvány lehetne egy picit szebb is, olykor problémás az irányítás és a tájékozódás

PS3 X360
7 pont


576 KByte
ÜZLETEK
Megnyitottuk legújabb üzletünket!
(január 17.)
Pécs Árkád
itt játszva vásárolhatsz
Arena Plaza 06 1 324 7004
Árkád 06 1 434 8076
Campona 06 1 424 3424
Duna Plaza 06 1 239 2858
Europark 06 1 280 9585
Mammut II 06 1 345 8076
Pólus Center 06 1 419 4117
WestEnd 06 1 238 7576
Győr Árkád 06 96 555 049
Debrecen Plaza 06 52 342 120
Kecskemét Malom 06 76 328 119
Szeged Plaza 06 62 468 978
Tatabánya Vértes Center 06 34 801 440
Nagykanizsa Kanizsa Centrum 06 93 317 179
Új üzletet nyitunk!
Eger Agria Park nyitás: március 7.
Új üzletet nyitunk!
Nyíregyháza Korzó nyitás: április 15.
internetes rendelés www.576.hu
telefonos rendelés 06 70 365 0385
mert játszani jó


Előfizetés
Előfizetni lehet:
• Személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
• Postán befizetve: belföldi postautalványon (rózsaszín csekk)
Comgame Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24.
Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg,
csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!
További információért hívd a 06 70 365 0385 telefonszámot!
ajándék
Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között!
(Amíg a készlet tart.)
3.799.-
1/2 évre
6.999.-
1 évre
20%
Kedvezmény
576 KONZOL


PLAYSTATION 3
576 KONZOL



Welcome to
PARADISE
BURNOUT™
Paradise

X360 KÓDOK TIPPEK ÉS CSALÁSOK

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Megnyitható extrák:
Teljesítsd az alábbi feltételeket, hogy megnyisd az adott extrákat.
Ace mód megnyitása – Teljesítsd a campaignt Expert nehézségi szinten
CFA 44 Nosferatu Fighter repülő megnyitása – Teljesítsd a játékot Hard nehézségi szinten. A hangárodban fog megjelenni, ahol $229,500-ért megveheted
Music Player megnyitása – Teljesítsd egyszer a játékot
Scene Viewer megnyitása – Teljesítsd egyszer a játékot
SP New Game opció megnyitása – Teljesítsd a campaignt egyszer tetszőleges nehézségi szinten
Expert nehézségi szint megnyitása – Teljesítsd egyszer a játékot

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
10 Frontline Landings (10 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 10 teljes frontline landolást
10 Named Aircraft (30 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 10 neves gépet
10 Operations (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 10 hadműveletet
1000 Enemies (30 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 1000 ellenfelet
Aerial Defense (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 50 ellenfelet légi támogatással
All Aircraft (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd el a jogot az összes gépre
All Colors (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd el a jogot az összes speciális gép színre
All Medals (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes medált
All Operations (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts az összes hadműveletet
All Secrets (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes rejtett tartalmat
Allied Assault Record (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az összes Emmerian assault rekordot
Battle Royale (10) (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 Battle Royale meccset
Battle Royale (100) (40 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 100 Battle Royale meccset
Battle Royale (30) (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 20 Battle Royale meccset
Battle Royale (50) (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 50 Battle Royale meccset
Clear Campaign (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign módot
CO-OP Stage 1 (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a CO-OP Battle 1-es szintjét
CO-OP Stage 2 (35 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a CO-OP Battle 2-es szintjét
Electronic Support System (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 100 ellenfelet elektromos támogatás vételével
Enemy Assault Record (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az összes Estovakian assault rekordot
Ground Defense (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 50 ellenfelet földi erők támogatásával
Mission (12 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el a tömegpusztító fegyvereket szállító konvojt
Mission 1 (10 gamerscore pont megszerzése) – Sikeresen hátrálj meg az elesett Gracemeria fővárosból
Mission 10 (10 gamerscore pont megszerzése) – Foglald el a Ragno erődöt
Mission 11 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el győzelmet a Moloch Desert invázióban
Mission 2 (10 gamerscore pont megszerzése) – Hárítsd el Vitoze légi bombázását
Mission 3 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el győzelmet a Sipli mezőnél
Mission 4 (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el a Bartolomeo erődöt és foglald vissza a Khesed szigetet
Mission 5 (20 gamerscore pont megszerzése) – Biztosítsd a földi erők landolását Anea-n
Mission 6 (10 gamerscore pont megszerzése) – Mentsd meg a szövetséges földi erőket Silvatban
Mission 7 (10 gamerscore pont megszerzése) – Mentsd meg a szövetséges erőket az Aigaion támadásnál
Mission 8 (10 gamerscore pont megszerzése) – Foglald el a Cavallia légibázist és létesíts egy Aigaion támadási pontot
Mission 9 (20 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el a neheztüzérségi Aigaion cirkálót
Online Kills (100) – (30 gamerscore pont megszerzése) – Lődd le 100 másik játékos gépét online
Online Kills (200) – (50 gamerscore pont megszerzése) – Lődd le 200 másik játékos gépét online
Online Kills (50) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Lődd le 50 másik játékos gépét online
Original Aircraft (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd el a jogot az eredeti gépekre
Siege Battle (10) – (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 Siege Battle meccset
Siege Battle (100) – (40 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 100 Siege Battle meccset
Siege Battle (30) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 30 Siege Battle meccset
Siege Battle (50) – (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 50 Siege Battle meccset
Team Battle (10) – (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 Team Battle meccset
Team Battle (100) – (40 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 100 Team Battle meccset
Team Battle (30) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 30 Team Battle meccset
Team Battle (50) – (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 50 Team Battle meccset

Alternatív repülőgép külső megnyitása:
Teljesítsd a játékot normál nehézségi szinten, és nyisd meg az Estovokian sémát.

Bónusz repülőgépek megnyitása:
Teljesítsd az alábbi feltételeket, hogy megnyisd az adott bónusz repülőgépet.
A-10 Thunderbolt bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 4-es küldetést normál nehézségi szinten
CFA 44 Nosferatu Fighter bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a játékot Hard nehézségi szinten, hogy megnyisd a CFA 44 Nosferatu Fighter repülőt. A hangárodban fog megjelenni, ahol $229,500-ért veheted meg.
EU Typhoon bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 12-es küldetést normál nehézségi szinten
F-117 Nighthawk bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 10-es küldetést normál nehézségi szinten
F-14D Tomcat bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 6-os küldetést normál nehézségi szinten
F-15E Strike Eagle bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 9-es küldetést normál nehézségi szinten
F-2A bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 6-os küldetést normál nehézségi szinten
F22A Raptor bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 13-as küldetést normál nehézségi szinten
FA-18 Super Hornet bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 6-os küldetést normál nehézségi szinten
Mirage 2000 bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 4-es küldetést normál nehézségi szinten
Panavia Tornado bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd az 5-ös küldetést normál nehézségi szinten
Rafale M bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 9-es küldetést normál nehézségi szinten
Sukhoi 33 Flanker bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 8-as küldetést normál nehézségi szinten
Sukhoi 47 Berkut bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 13-as küldetést normál nehézségi szinten

ASSASSIN'S CREED

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Absolute Symbiosis (45 gamerscore pont megszerzése) – Legyen teljes a szinkronizációs csíkod
Blade in the Crowd (30 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg az egyik fő célpontodat igazi orrgyilkosként
Conversationalist (20 gamerscore pont megszerzése) – Menj végig minden dialóguson Lucy-val
Defender of the People: Acre (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden szabad küldetést Acre-ban
Defender of the People: Damascus (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden szabad küldetést Damascus-ban
Defender of the People: Jerusalem (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden szabad küldetést Jeruzsálemben
Disciple of the Creed (30 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg összes célpontodat teljes DNA csíkkal
Eagle's Challenge (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 25 őrt egy single harcban
Eagle's Dance (10 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 50 „leap of faith"-ot
Eagle's Dive (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 50 kombó killt harcokban
Eagle's Eye (15 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 75 őrt késdobálással
Eagle's Flight (20 gamerscore pont megszerzése) – Tölts el 10 percet nyitott konfliktusban
Eagle's Prey (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 100 őrt
Eagle's Swiftness (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 100 Counter killt harcokban

Eagle's Talon (15 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 50 ellenfelet csendesen
Eagle's Will (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 100 ellenfelet elhalálozás nélkül
Enemy of the Poor (5 gamerscore pont megszerzése) – Kapj fel és hajíts el 25 Harassert
Fearless (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes „Reach High" ponthatárt
Gifted Escapist (5 gamerscore pont megszerzése) – Ugrándozz át 20 kereskedő standon
Hero of Masyaf (20 gamerscore pont megszerzése) – Védd meg Masyafot a templomosok inváziója ellen
Hungerer of Knowledge (20 gamerscore pont megszerzése) – Nézd meg a memória töredékek 85 %-át
Keeper of the 8 Virtues (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes Hospitalier zászlót Acre-ban
Keeper of the Black Cross (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes Teutonic zászlót Acre-ban
Keeper of the Creed (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes zászlót Masyafban
Keeper of the Crescent (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes zászlót Damascus-ban
Keeper of the Four Gospels (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes zászlót Jeruzsálemben
Keeper of the Lions Passant (25 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg Richard összes zászlaját a királyságban
Keeper of the Order (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes templomos zászlót Acre-ban
March of the Pious (5 gamerscore pont megszerzése) – Vegyülj el 20 alkalommal
Personal Vendetta (40 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg minden templomost
The Blood of a Corrupt Merchant (25 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg Tamirt, a feketepiac kereskedőjét Damascus-ban
The Blood of a Doctor (25 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg Garnier de Naplouse-t, a Hospitalier vezetőt in Arce-ban
The Blood of a Liege-Lord (25 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg William of Montferratot, hűbérurat Acre-ban
The Blood of a Nemesis (25 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg Robert de Sable-t, de még van egy hátra
The Blood of a Regent (25 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg Majd Addint, Jeruzsálem kormányzóját
The Blood of a Scribe(25 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg Jubairt, Damascus írnokát
The Blood of a Slave Trader (25 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg Tatalt, rabszolgakereskedőt Jeruzsálemben
The Blood of a Teutonic Leader(25 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg Sibrandot, a Teutonic vezért Acre-ban
The Blood of the Merchant King (25 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg Abul Nuqoudot, a kereskedő királyt Damascus-ban
The Eagle and The Apple – 1191 (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Assassin's Creed játékot
The hands of a Thief (15 gamerscore pont megszerzése) – Tegyél zsebre 200 dobókést
The Punishment for Treason (20 gamerscore pont megszerzése) – Megtaláltad az árulót és Al Mualim színe elé vitted
Visions of the Future (50 gamerscore pont megszerzése) – A credits kiírás után, menj vissza Desmond hálójába és aktiváld az Eagle Visiont az Y gomb megnyomásával, majd nézz a falra az ágy felett
Welcome to the Animus (20 gamerscore pont megszerzése) – Sikeresen teljesítetted az Animus tutoriált

BEOWULF

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Arm Ripper (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Grendelt
Brass Knuckles (30 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 58 ellenfelet a puszta kezeiddel
Carnal Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg és gyűjtsd össze az összes Carnal rúna darabot
Collateral Damage (30 gamerscore pont megszerzése) – Törj össze 58 különböző objektumot
Completed Act One in Legend (60 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es fejezetet Legend nehézségi szinten
Completed Act One in Thane (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es fejezetet Thane nehézségi szinten
Completed Act Two in Legend (60 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es fejezetet Legend nehézségi szinten
Completed Act Two in Thane (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 2-es fejezetet Thane nehézségi szinten
Dragonheart (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a sárkányt
Eye Gouger (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Sea Serpentet
Game Completed in Legend (80 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot Legend nehézségi szinten
Game Completed in Thane (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot Thane nehézségi szinten
Heart Crusher (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a farkast
Heroic Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg és gyűjtsd össze az összes Heroic rúna darabot
Ice Breaker (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Helát
Legendary Collector (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes legendás fegyvert
Legendary King (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a maximális heroic indexet
Memento of Carnage (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 8 embert egyetlen Carnal düh során
Memento of Glory (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 8 ellenfelet egyetlen Heroic viharon belül
Morale Gasser (20 gamerscore pont megszerzése) – Aktiváld a Heroic vihart 38 alkalommal
Mythical Monster Slayer (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a maximális Carnal indexet
Prison Break (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg és mentsd meg az összes Thane fegyencet
Reign'in Blood (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes Carnal upgrade-et
Rise of the King (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes Heroic upgrade-et
The Dodger (20 gamerscore pont megszerzése) – Térj ki legalább 88 alkalommal
The Perfect Song (60 gamerscore pont megszerzése) – Hajtsd végre a Grendel dalt tökéletesen
The Slayer (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg több ellenfelet egyetlen támadással 28 különböző alkalommal
The Untouchable (30 gamerscore pont megszerzése) – Blokkolj legalább 58 támadást
Towering Strength (20 gamerscore pont megszerzése) – Használj oszlopokat, hogy megölj 8 ellenfelet
Weapon Theft (30 gamerscore pont megszerzése) – Lopj el egy fegyvert 28 különböző ellenféltől
Weapons of Choice (30 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg legalább egy ellenfelet mindegyik elérhető fegyverrel

BLACKSITE: AREA 51

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
...And justice for all (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy „Capture the flag" játékot
Always remember you first (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az első rangos meccsedet
Around the block (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy kört minden rangos Xbox Live játék típusból
Beware! Octopus Dog! (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg több mint 25 rabszolgát kizárólag ütlegelve
Blacksite virus carrier (51 gamerscore pont megszerzése) – Szállítsd a blacksite vírust
Boot camp (10 gamerscore pont megszerzése) – Állj ki egy Xbox Live játékban
Dodge this (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 10 ellenfelet azáltal, hogy felrobbantod a plazmafegyver lövedéket campaignban
Episode 1: Iraq (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es epizódot
Episode 2: Quarantine (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es epizódot
Episode 3: Rachel (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 3-as epizódot
Episode 4: Counter Insurgency (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 4-es epizódot
Episode 5: Topside (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 5-ös epizódot
Episode 6: (10 gamerscore pont megszerzése) –Teljesítsd a 6-os epizódot
Exposed (49 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy „virus carrier" játékot Play a game of virus carrier
Flag dealer (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg több mint 50 zászlót a Capture the flag játékmódban
Flag feeler (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az első zászlódat a Capture the flag játékmódban
Flag stealer (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg több mint 25 zászlót a Capture the flag játékmódban
Geometry kills (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 10 ellenfelet azáltal, hogy egy bounching lövedéket használsz egy szórófegyverben Campaign módban
Going for the gusto (25 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg több, mint 100 ellenfelet minden egyes fegyverrel
Home field advantage (10 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj egy Xbox Live „versus" játékot
Hunter (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 25 dossziét
I fear the reaper (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy rangos meccset deatmatch játékmódban

I said drop and roll (10 gamerscore pont megszerzése) – Szedjél le egy tüzelő állatot
Investigator (50 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze az összes dossziét
King of the block (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy kört minden fajta Xbox Live rangos meccsen
Long distance charges may apply (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el több, mint 10 sniper ölést legalább 50 méterről Campaign módban
Look upon my works and despair! (100 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg több, mint 400 ellenfelet minden egyes fegyverrel
Magic Bullets (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg legalább 10 ellenfelet az M4-es tárat használva Campaign módban
Master Delegator (20 gamerscore pont megszerzése) – A csapatod segítsen neked, hogy legalább fokuszáló tüzelő gyilkolást hajtsatok végre
Meatseeker (10 gamerscore pont megszerzése) – A campaign módban ölj meg több, mint 10 gyilkolást a „lock on" opciót használva az antitank kilövővel
Probed (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd egy meccset az „abduction" játékmódban
Professional motivator (20 gamerscore pont megszerzése) – Vidd fel a csapat morál legalább 20-szorosra
Rapture (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg több, mint 250 újraszülетőt
Researcher (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg egy dossziét
Small but mighty ((10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el több, mint 10 fejlövést a pisztollyal Campaign módban
Spoils of War (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg több, mint 25 rangos meccset
The downward spore (?? gamerscore pont megszerzése) – Szedjél le egy spóra tornyot
The instrument of your doom (50 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg több, mint 200 ellenfelet minden egyes fegyverrel
The loneliest number (?? gamerscore pont megszerzése) – Hostolj egy Xbox Live játékot blacksite co-op módban
The skulls of the vanquished (50 gamerscore pont megszerzése) – Érj el több, mint 20 gyilkolást egy single versus játékmódban elhalálozás nélkül
Threat level Orange (?? gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot orange nehézségi szinten
Threat level Red (?? gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot red nehézségi szinten
Threat level Yellow (?? gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot yellow nehézségi szinten
Vae victus (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg több, mint 50 rangos meccset
We fear the reaper (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy rangos meccset „team deathmatch" játékmódban

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Bird on the Ground (20 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le egy ellenséges helikoptert egy RPG-vel a single player campaign módban
Dancing in the Dark (20 gamerscore pont megszerzése) – Vond meg az áramot
Daredevil (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg egy ellenfelet amíg megvakult a flashbangtől a single player campaign módban
Death From Above (20 gamerscore pont megszerzése) – Használj egy AC-130 fegyvert
Deep and Hard (90 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot Hardened vagy Veteran nehézségi szinten
Desperate Measures (20 gamerscore pont megszerzése) – Szorítsd sarokba Zakhaev fiát
Down Boy Down (20 gamerscore pont megszerzése) – Élj túl egy kutya támadást
Earn a Winged Dagger (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az F.N.G.-t
Eyes and Ears (20 gamerscore pont megszerzése) – Találj 30 tárgyat az ellenféltől
Four of a Kind (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 4 ellenfelet zsinórban fejlövéssel a single player campaign módban
Ghillies in the Mist (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „All Ghillied Up" fejezetet anélkül, hogy riadóztatnád az ellenfeleket
Look Sharp (20 gamerscore pont megszerzése) – Találj 15 tárgyat az ellenféltől
Make the Jump (20 gamerscore pont megszerzése) – Foglalj egy rakodóhajót
Man of the People (10 gamerscore pont megszerzése) – Mentsd meg a farmert
Mile High Club (20 gamerscore pont megszerzése) – „Ugrás az égből" (utolsó fejezeteknél) Veteran nehézségi szinten
New Squadron Record (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts a rakodó hajós részt kevesebb, mint 20 másodperc alatt
No Rest for the Weary (10 gamerscore pont megszerzése) – Szúrj meg egy sérült vánszorgó ellenfelet
Piggyback Ride (20 gamerscore pont megszerzése) – Vidd MacMillian kapitányt biztonságba
Rescue Roycewicz on the stairs (20 gamerscore pont megszerzése) – Ments meg Roycewicz-et a lépcsőknél (az egyik kezdeti küldetésnél)
Roadkill (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 2 ellenfelet, ahogy felrobbantasz egy kocsit a single player campaign módban
Save the Bacon (20 gamerscore pont megszerzése) – Védd meg „War Pig"-et az Abrams tankot
Straight Flush (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 5 ellenfelet egyetlen lövéssel az AC-130 fegyverrel
The Bog (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Bog" és „War Pig" fejezeteket Veteran nehézségi szinten
The Escape (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Hunted" és „Death From Above" fejezeteket Veteran nehézségi szinten
The First Horseman (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Shock" és „Awe" fejezeteket Veteran nehézségi szinten
The Fourth Horseman (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Game Over" fejezetet Veteran nehézségi szinten
The Package (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Crew Expendable" fejezetet Veteran nehézségi szinten
The Rescue (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Blackout" fejezetet Veteran nehézségi szinten
The Search (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Charlie Don't Surf" fejezetet Veteran nehézségi szinten
The Second Horseman (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Safehouse" fejezetet Veteran nehézségi szinten
The Shot (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „All Ghillied Up" és „'One Shot, One Kill" fejezetet Veteran nehézségi szinten
The Third Horseman (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Heat" és „The Sins of the Father" fejezeteket Veteran nehézségi szinten
The Ultimatum (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Ultimatum", „All in" és „No Fighting in the War Room" fejezeteket Veteran nehézségi szinten
Three of a Kind (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 3 ellenfelet zsinórban a késeddel a single player campaign módban
Win the War (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot tetszőleges nehézségi szintenWrong Number (20 gamerscore pont megszerzése) – találd meg Al-Asad's házát, ahol rejtőzködik
Your Show Sucks (20 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el az összes TV-t amin Al-Asad beszél

Arany fegyverek megnyitása:
Arany fegyverek egy speciális külső, amit megkaphatsz ha maximálisan kifuttatod a fegyverhez tartozó kihívásokat. A „camo" opciónál választhatod ki, ha sikerült. Nem kap semmilyen extra upgrade-et a fegyver, szimplán csak jól néz ki.
Arany AK-47 megnyitása – Teljesítsd az összes Assault Rifle kihívást
Arany Desert Eagle megnyitása – Juss el az 55-ös szintig (multiplayer rang)
Arany Dragonuv megnyitása – Teljesítsd az összes Sniper kihívást
Arany M1014 megnyitása – Teljesítsd az összes Shotgun kihívást
Arany M60 megnyitása – Teljesítsd az összes LMG kihívást
Arany Mini-Uzi megnyitása –Teljesítsd az összes SMG kihívást

Prestige mód megnyitása:
Ez egy multiplayer mód, és hogy megszerezd, el kell érned az 55-ös rangot. Ahelyett, hogy kikötnél az 55-ös szintnél, ebben a módban újrakezdheted az 1-es szintnél. Ezt 10 alkalommal teheted meg.

Rangok:
AK-74U gépfegyver megnyitása – Érd el a 28-as rangot
Bandolier Perk (1-es osztály) megnyitása – Érd el a 32-es rangot
Barret Sniper Rifle megnyitása – Érd el a 49-es rangot
Bomb Squad Perk (1-es osztály) megnyitása – Érd el a 13-as rangot
Boot Camp kihívások 1 megnyitása – Érd el a 08-as rangot
Boot Camp kihívások 2 megnyitása – Érd el a 14-es rangot
Boot Camp kihívások 3 megnyitása – Érd el a 17-es rangot
Klán tag megnyitása – Érd el a 11-es rangot
Claymore Perk (1-es osztály) megnyitása – Érd el a 23-as rangot
Commander Prestige mód megnyitása – Érd el az 55-ös rangot
Create a Class mód megnyitása – Érd el a 03-as rangot
Dead Silence Perk (3-as osztály) megnyitása – Érd el a 44-es rangot
Demolitions osztály fegyver osztály megnyitása – Érd el a 01-es rangot
Desert Eagle pisztoly megnyitása – Érd el a 43-as rangot
Double Tab Perk (2-es osztály) megnyitása – Érd el a 29-es rangot
Dragunov Sniper Rifle megnyitása – Érd el a 22-es rangot

Eavesdrop Perk (3-as osztály) megnyitása – Érd el a 35-ös rangot
Elite kihívások 1 megnyitása – Érd el az 51-es rangot
Elite kihívások 2 megnyitása - Érd el az 53-as rangot
Elite kihívások 3 megnyitása – Érd el az 54-es rangot
Frag x 3 Perk (1-es osztály) megnyitása – Érd el a 41-es rangot
Frag x 3 Perk (1-es osztály) megnyitása – Érd el a 41-es rangot
G3 Assault Rifle megnyitása – Érd el a 25-ös rangot
G36C Assault Rifle megnyitása – Érd el a 37-es rangot
Golden Desert Eagle megnyitása – Érd el az 55-ös rangot
Gun kihívások megnyitása – Érd el a 04-es rangot
Humiliation kihívások 1 megnyitása – Érd el a 42-es rangot
Humiliation kihívások 2 megnyitása – Érd el a 45-ös rangot
Humiliation kihívások 3 megnyitása – Érd el a 47-es rangot
Humiliation kihívások 4 megnyitása – Érd el a 48-as rangot
Humiliation kihívások 5 megnyitása – Érd el az 50-es rangot
Iron Lungs Perk (3-as osztály) megnyitása – Érd el a 26-os rangot
Killer kihívások 1 megnyitása – Érd el a 30-as rangot
Killer kihívások 2 megnyitása – Érd el a 33-as rangot
Killer kihívások 3 megnyitása – Érd el a 36 rangot
Killer kihívások 4 megnyitása – Érd el a 39-es rangot
Last Stand Perk (3-as osztály) megnyitása – Érd el a 07-es rangot
M1014 puska megnyitása – Érd el a 31-es rangot
M14 Assault Rifle megnyitása – Érd el a 46-os rangot
M1911 pistoly megnyitása – Érd el a 15-ös rangot
M4 Carbine Assault Rifle megnyitása – Érd el a 09-es rangot
M40 Sniper Rifle megnyitása – Érd el a 06-os rangot
M60E4 könnyű gépfegyver megnyitása – Érd el a 18-as rangot
Martyrdom Perk (2-es osztály) megnyitása – Érd el a 16-os rangot
Mini Uzi gépfegyver megnyitása – Érd el a 12-es rangot
MP44 Assault Rifle megnyitása – Érd el az 52-es rangot
Új játéklista megnyitása – Érd el a 05-ös rangot
Operations kihívások megnyitása – Érd el a 20-as rangot
Operations kihívások megnyitása – Érd el a 21-es rangot
Operations kihívások 2 megnyitása – Érd el a 24-es rangot
Operations kihívások 3 megnyitása – Érd el a 27-es rangot
Overkill Perk (2-es osztály) megnyitása – Érd el a 38-as rangot
P90 gépfegyver megnyitása – Érd el a 40-es rangot
R700 Sniper Rifle megnyitása – Érd el a 34-es rangot
Sleight of Hand Perk (2-es osztály) megnyitása – Érd el a 19-es rangot
Sniper osztály fegyver osztály megnyitása – Érd el a 02-es rangot
UAV Jammer Perk (2-es osztály) megnyitása – Érd el 10-es rangot

Arcade és Cheat opció megnyitása:
Automatikusan megnyílnak, amint teljesíted a Call of Duty 4: Modern Warfare-t tetszőleges nehézségi szinten. A Cheat menüt játék közben nyithatod meg az options menüben.

Arcade mód megnyitása – Teljesítsd a játékot tetszőleges nehézségi szinten
Cheat menü megnyitása – Teljesítsd a játékot tetszőleges nehézségi szinten

CLIVE BARKER'S JERICHO

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Agent Muriel Green Files (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Path of Souls" fejezetet Hard nehézségi szinten
Antadurunnu Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The God Seal" fejezetet Hard nehézségi szinten
Arnold Leach Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Al Khalit – Teljesítsd az „Al Khali" fejezetet könnyű vagy normál nehézségi szinten
Bishop Maltheus Dossier (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Crusades-t – Teljesítsd a „Crusades" fejezetet könnyű vagy normál nehézségi szinten
Blind Behemoth Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Morituri te salutant" fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennének
Brother William of Auxerre Files (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Motley Crew" fejezetet Hard nehézségi szinten
Centurion Tertius Longinus Files (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Decadence" fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennének
Child Crusader Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Imperium" fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennének
Corpses Behemoth Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Rivers of Blood" fejezetet Hard nehézségi szinten
Cpl. Simone Cole Files (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Tomb" fejezetet Hard nehézségi szinten
Cpt. Devin Ross Files (15 gamerscore pont megszerzése) – „Elemek szöcskéje" – Ölj meg 50 ellenfelet ütlegeléssel
Cpt. Xavier Jones Files (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Man Down" fejezetet Hard nehézségi szinten
Crossbowman Crusader Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Tortured Souls" fejezetet Hard nehézségi szinten
Cultist Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – „Elemek mestere" – Ölj meg 100 ellenfelet ütlegeléssel
Deceased Devin Ross Files (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Still With You" fejezetet Hard nehézségi szinten
Enlil Sumerian Demon Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Spiritual Guide" fejezetet Hard nehézségi szinten
Explosive Cultist Dossier (10 gamerscore pont megszerzése) – „BOOM szöcskéje" – Porlassz szét 50 ellenfelet
Flamethrower Dossier (25 gamerscore pont megszerzése) – „BOOM mestere" – Porlassz szét 100 ellenfelet
Flying Cultist Dossier (50 gamerscore pont megszerzése) – „Durrantás istene" – Durrants szét 250 fejet

Fr. Paul Rawlings Files (20 gamerscore pont megszerzése) – „Durrantás mestere" – Durrants szét 100 fejet
Gladiator Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Temple of Pain" fejezetet Hard nehézségi szinten
Governor Cassus Vicus Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Rome-ot – Teljesítsd a „Rome" fejezetet könnyű vagy normál nehézségi szinten
Grenadier Dossier (25 gamerscore pont megszerzése) – „Szellem mestere" – Ölj meg 100 ellenfelet a Ghost töltény használatával
Inanna Sumerian Demon Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Skin" fejezetet Hard nehézségi szinten
Ki Sumerian Demon Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Flesh" fejezetet Hard nehézségi szinten
Legionary Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Low Road" fejezetet Hard nehézségi szinten
Lt. Abigail Black Files (10 gamerscore pont megszerzése) – „Szellem szöcskéje" – Ölj meg 50 ellenfelet a Ghost tölténnyel
Machinegunner Dossier (50 gamerscore pont megszerzése) – „Szellem istene" – Ölj meg 250 ellenfelet a Ghost tölténnyel
Nanna Sumerian Demon Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Blood" fejezetet Hard nehézségi szinten
Ninlil Sumerian Demon Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Skin" fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennének
Operation: Godseal Files (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Exorcism" fejezetet Hard nehézségi szinten
OSS British Commandos Files (50 gamerscore pont megszerzése) – „BOOM istene" – Porlassz szét 250 ellenfelet
Psychic Commander Dossier (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzz a „World War 2"-n – Teljesítsd a „World War 2" fejezetet könnyű vagy normál nehézségi szinten
Pyxis Prima Dossier (25 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Sumeriát – Teljesítsd a „Sumeria" fejezetet könnyű vagy normál nehézségi szinten
Sgt. Frank Delgado Files (10 gamerscore pont megszerzése) – „Durrantás szöcskéje" – Durrants szét 50 fejet
Sgt. Wilhelmina Church Files (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Al Khali" fejezetet Hard nehézségi szinten
Sir Richard de Grey Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Out of the Frying Pan" fejezetet Hard nehézségi szinten
Sumerian Puppet Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Flesh" fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennének
The Firstborn Portfolio (55 gamerscore pont megszerzése) – „Elemek istene" – Ölj meg 250 ellenfelet ütlegeléssel
The Jericho Team Portfolio (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Rivers of Blood" fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennének
Utu Sumerian Demon Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Blood" fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennének
Warrior Crusader Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Sewers" fejezetet Hard nehézségi szinten

ETERNAL SONATA

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Sok achievement csak az Encore közben nyitható meg, és elég sok a sztori közben teljesül, így akadhatnak SPOILEREK! A 22 achievement összesen 1000 gamerscore pontot ér, és az összes titkos.
Claves's Resurrection (50 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze mind a 7 darabot Clave lelkéből
EZI Worshipper (321 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze EZI összes cuccát a játékban
Fantaisie Impromptu (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 3-as fejezetet
Grand Finale (70 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Frederic-et Claves-szel, miután megnyitottad
Grande Valse Brilliante (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 4-es fejezetet
Heaven's Mirror (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a végső fejezetet („Heaven's Mirror")
Hero's Gate (30 gamerscore pont megszerzése) – Használd a hősi díszt, hogy megnyisd az utat a Mysterious Unisonhoz
Heroic (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 7-es fejezetet
Nocturne (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 5-ös fejezetet
Party Level 2 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 2-es party szintet
Party Level 3 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 3-as party szintet
Party Level 4 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 4-es party szintet
Party Level 5 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az 5-ös party szintet
Party Level 6 (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 6-os party szintet
Pirate's Treasure (80 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg Dolce kincsét
Raindrops (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es fejezetet
Revolution (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es fejezetet
Rondo's Return (50 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Rondót a Mysterious Unisonban
Score Piece Collector (100 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze mind a 32 pontdarabot
Soul Released (79 gamerscore pont megszerzése) – Szabadítsd meg Chord lelkét Fort Fermatában
Tristesse (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 6-os fejezetet
Xylophone Treasure (80 gamerscore pont megszerzése) – Használd a gömbödet, hogy kinyisd a titkos ajtót a Xylophone toronyban

F.E.A.R. FILES

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
A Darker Place (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate" campaignt a „Labirinth"-nél
A Friend in Need(10 gamerscore pont megszerzése) – Próbáld meg megmenteni Chent
A Player to FEAR (25 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 10 játékost elhalálozás nélkül a multiplayer játékmódban
Achievement Boost (40 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes élet és slo-mo boostert az „Extraction Pointnál" a Campaign módban
Action Initiate (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd egy tetszőleges Instant Action pályát
Action Veteran (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd egy tetszőleges Instant Action pályát Extreme nehézségi szinten
An Advanced Arsenal (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 30 ellenfelet a VES Advanced fegyverrel a „Perseus Mandate" campaignban
An End to FEAR (35 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate" campaignt
Arms Master (10 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg az ellenfeleket minden fegyverrel egy kivételével a „Perseus Mandate" campaignban
Arrival At the Scene (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate" campaignt az „Underneath"-nél
Beginning of the End (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate" campaignt az „The Plaza Chase"-nél
Camping the Goods (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg 150 életerőt és 100 páncélt egy multiplayer játékban
Confronting the Leviathans (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Extraction Point" campaignt a „The L"-nél
Conquering Hero (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg 25 kontrollpontot egy rangos „Conquer All" meccsen multiplayer játékmódban
Control Freak (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg 25 kontrollpontot rangos „Control" meccseken multiplayer játékmódban
Cutting Off the Head(10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Nightcrawler parancsnokot
Cycle of F.E.A.R. (35 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy rangos multiplayer játékot minden pályán (a játékmód típusa nem fontos)
Detective (10 gamerscore pont megszerzése) – Találj meg minden telefonüzenetet és laptopot a „Perseus Mandate" campaignban
Entering Desolation (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Extraction Point" campaignt a„Holiday"-nál
Fear My Wrath (55 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg minden ellenfelet az „Extraction Point" campaignban
Fear the Reaper (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 3 játékost aktivált SloMo opcióval multiplayer meccsen
First Encounter(10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le az első Nightcrawler elitet
Former Foes (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate" campaignt a „Basecamp"-nél
Glutton for Punishment (55 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd sorra az összes Instant Action pályát Extreme nehézségi szinten
High-Tech Hitman (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 20 ellenfelet az LP4 Lightning Arc fegyverrel a „Perseus Mandate" campaignban
Instant Gratification (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd sorra az összes Instant Action pályát tetszőleges nehézségi szinten
Laser Showoff (15 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 30 ellenfelet a 12-es típusú lézer karabéllyal
Living in Fear (60 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Extraction Point" campaignt
Mastered Your FEAR (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate" campaignt elhalálozás nélkül
Mastery of Fear (75 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Extraction Point" campaignt Extreme nehézségi szinten
Minigun Marauder (15 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 30 ellenfelet a TG-2A Minigunnal
More Assault Than Recon (40 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg minden ellenfelet a „Perseus Mandate" campaignban
No Batteries (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Extraction Point" campaignt anélkül, hogy hagynád a lámpát lekapcsolódni
Nothing to FEAR (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate" campaignt Extreme nehézségi szinten
Take a Message (15 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj az összes telefonhívásra az Extraction Point campaignban
Test Drive the New Toys (25 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg a játékosokat rangos multiplayer meccseken a VES, K3-BT, LP4, TG-2A, és 12-es típusú fegyverekkel
The Bouncing Boom (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 20 ellenfeket a K3-BT gránátvetővel a „Perseus Mandate" campaignban
Understanding the Enemy (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate" campaignt „Disturbance"-nél
While your down there (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 10 lelket a Perseus Mandate campaign során
You Like the Juice (10 gamerscore pont megszerzése) – Találj meg minden boostert a „Perseus Mandate" campaignban
You Must Be on the Team (5 gamerscore pont megszerzése) – Nézd végig az egész „Perseus Mandate" campaign credits listát

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Kódok:
Add be az alábbi kódokat a cheats menüben az options alatt. Meg kell adnod minden hangjegyet és akkordot. Megjegyzés: A jelölések a színek rövidítései, vagyis G-Green (zöld), R-Red (vörös), Y-Yellow (sárga), B-Blue (kék), O-Orange (narancs).
(BY) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (BY) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (GY) (GY) (RY) (RY) – Légi gitár megnyitása
(GR) (GR) (GR) (GB) (GB) (GB) (RB) R R R (RB) R R R (RB) R R R – Bret Michaels énekes megnyitása
(GR) (GY) (YB) (RB) (BO) (YO) (RY) (RB) – Easy Expert megnyitása
O, B, O, Y, O, B, O, Y – Hipersebesség megnyitása
G R G Y G B G O G B G Y G R G
(GR)(RY)(GR)(YB)(GR)(BO)(GR)(YB)(GR)(RY)(GR)(GY) – Hangjegyek óriásivá válnak
(GR) (B) (GR) (GY) (B) (GY) (RY) (O) (RY) (GY) (Y) (GY) (GR) – Nincs hibázás (nem működik a karrier módban)
RY, RB, RO, RB, RY, GB, RY, RB – Performance mód megnyitása
GR, GR, GR, RY, RY, RB, RB, YB, YO, YO, GR, GR, GR, RY, RY, RB, RB, YB, YO, YO – Precision mód megnyitása
YO, RB, RO, GB, RY, YO, RY, RB, GY, GY, YB, YB, YO, YO, YB, Y, R, RY, R, Y, O – Minden dal megnyitása
(GR_BO) (GRYB_) (GRY_O) (G_BYO) (GRYB_) (_RYBO) (GRYB_) (G_YBO) (GRYB) (GRY_O) (GRY_O) (GRYB_) (GRY_O) – Minden megnyitása

(nem kapsz semmilyen hangot visszajelzésként, ha beütöd ezeket az akkordokat)

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
100 Million!?! Gulp!?! (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz összesen 100,000,000 pontot Career módban
A Couple of Streakers (5 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 200 hangjegyet zsinórban egy Co-op meccsen belül
Almost Got It (5 gamerscore pont megszerzése) – Hibázz el egy dalt 90 %-nál, vagy később
Always Hard (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Carrier módot Hard nehézségi szinten
Axe Collector (5 gamerscore pont megszerzése) – Vedd meg az összes gitárt a boltban
Axe Grinder (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál Easy nehézségi szinten
Back Up Hero (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes dalt mint back-up gitárjátékos
Big 'Ol Pile of Wins (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 500 Online rangos meccset
Blowin' It (5 gamerscore pont megszerzése) – Rontsd el bármelyik dalt 10 alkalommal
Bronze Streaker (5 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 100 hangjegyet Carrier módban vagy Quick Play játékmódban
Burnin' a Hole in Your Pocket (10 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg mindent a boltban
Button Masher (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 15 egymás utáni rangos dalt online egy alap kontroller használatával
Buy a Guitar Already (15 gamerscore pont megszerzése) – Játszd végig a Carrier kódot Hard vagy Expert nehézségi szinten egy alap kontroller használatával
Dynamic Duo (15 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 1000 hangjegyet Co-op játékmódban
Easy Duo (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 5 csillagot minden Co-op dalnál az Easy nehézségi szintnél
Easy Rider (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Carrier módot Easy nehézségi szinten
Enlightened Guitarist (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el arany csillagot 20 dalnál Expert nehézségi szinten
First Big Score (5 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 250,000 pontot egy dalnál
Gold Streaker (15 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 500 hangjegyet Carrier módban vagy Quick Play játékmódban
Got 'em All (5 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg minden karaktert a boltban
Guitar Hero (75 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 5 csillagot minden dalnál Expert nehézségi szinten
Guitar Wizard (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes dalt Co-op játékmódban mint vezető gitáros
Half a Mill' (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 500,000 pontot egy dalnál
Half Mill' Club (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 500,000 pontot tetszőleges dalnál egy Co-op játékmódon belül
Hard Duo (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden Co-op dalnál Hard nehézségi szinten
Hendrix Reborn (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Lefty és Righty Carrier módot
Higher Than Most (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 700,000 pontot bármelyik dalnál egy Co-op meccsen
Leaders of the Pack (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 100 %-ot egy dalnál egy meccsen Co-op játékmódban
Life of the Party (10 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj rangos online meccseket és nyerj meg 15 egymás utáni dalt
Living Legends (75 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 5 csillagot minden dalnál Co-op játékmódban Expert nehézségi szinten
Medium Duo (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 5 csillagot minden dalnál Co-op játékmódban Medium nehézségi szinten
Medium Rare (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Career módot Medium nehézségi szinten
Meet Your Maker (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Guitar Hero 3 alkotók egyikét a saját játékuknál
Millionaire Club (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 1,000,000 pontot bármelyik dalnál egy meccsen Co-op játékmódban
Never Gonna Spend It All (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz $350,000-et Career módban összességében
Now That's Impressive (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 750,000 pontot egy dalnál
Perfectionist (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 100 %-ot egy dalnál
Ready to Rock (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a tutoriált
Right Hand of God (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Career módot Expert nehézségi szinten
Rock Guru (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 5 csillagot minden dalnál Medium nehézségi szinten
Search and Destroy (10 gamerscore pont megszerzése) – Csatlakozz online rangos meccsekhez és nyerj meg 15 egymás utáni dalt
Shredder (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál Hard nehézségi szinten
Silver Streaker (10 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 250 hangjegyet Carrier módban vagy Quick Play játékmódban
Solo Career (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Career módbeli nehézségi szintet
Star Mania (15 gamerscore pont megszerzése) – Aktiváld a „Star Powert" 3 alkalommal a „Through the Fire and Flames"-nél Expert nehézségi szinten
Streak Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 1000 hangjegyet egymás után Career módban vagy Quick Play játékmódban
Streak Masters (20 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 2000 hangjegyet egymás után egy meccsen Co-op játékmódban
Streaker (10 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 150 hangjegyet egy rangos online meccsen Battle módban
Tail Between Your Legs (0 gamerscore pont megszerzése) – Utasíts el egy gitár harcot (vagyis nyomd meg a vörös érintő gombot ha kihívnak)
That's What Friends Are For (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Carrier módot C-Op játékmódban
The Inhuman Achievement (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Through the Fire and Flames"-t Expert nehézségi szinten
The Long Road Ahead (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes nehézségi szintet a Carrier módban, és vegyél meg mindent a boltban, és teljesíts 100 online meccset
Tone Deaf (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden dalt Expert nehézségi szinten úgy, hogy a „games sound" opciót nullára redukálod
Too Many to Count (25 gamerscore pont megszerzése) – Üss le összesen 250,000 hangjegyet Carrier módban
Track Master (5 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg minden dalt a boltban
Two by Four (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy 8-szoros szorzót egy Co-op játékmódban
Two Timer (10 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 500 hangjegyet egy meccsen Co-Op játékmódban
Whammy Mania (15 gamerscore pont megszerzése) – Használd a Whammy csíkot minden letartott hangjegynél a „Number of the Beast"-en
Who Needs the Power (15 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 200k-t a „Cult of Personality"-n „Star Power" nélkül

NARUTO: RISE OF A NINJA

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
A Ninja in the Leaves (10 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre egy fa akció folyamatot anélkül, hogy leesnél a földre
Ace Student (25 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Kakashit
Acrobat(10 gamerscore pont megszerzése) – Érj fel a Hokage épület tetejére
Bodyguard (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Zabuzát
Chunin (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Chunin rangot azáltal, hogy 3750 pontot szerzel a Halál erdeje vizsgán
Chunin Candidate (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Kibát
Collector (100 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes összegyűjthető cuccot játék közben
Delivery Boy (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Ramen szállító minijáték szintet
Dodging Fate (50 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Nejit
Famous Ninja (100 gamerscore pont megszerzése) – Tedd a falubeliek 75 %-át boldoggá
Friends in Need (100 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Gaarát
Gaara – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát Gaarával
Genin (15 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Genin rangot azáltal, hogy 1250 pontot szerzel a Halál erdeje vizsgán
Haku – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Haku
Jounin (40 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Jounin rangot azáltal, hogy 7500 pontot szerzel a Halál erdeje vizsgán
Kakashi – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Kakashi
Kiba – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Kiba
Land of Waves Hero (25 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Hakut
Leaf Village Hero (110 gamerscore pont megszerzése) – Tedd a falubeliek 100 %-át boldoggá

Leaf Village Sleuth (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes „hide-and-seek" minijáték szintet
Naruto – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Naruto
Neji – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Neji
Ninja Rocket (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes versenyzős minijáték szintet
Orochimaru – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Orochimaru.
Rock Lee – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Rock Lee.
Sakura – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Sakura.
Sasuke – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Sasuke.
Sexy Girl (20 gamerscore pont megszerzése) – Kábítsd el az összes csalódott villalakót a Sexy Jutsuval
The Untouchable Ninja (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy harcot anélkül, hogy veszítenél az életedből
The Way to Fame (50 gamerscore pont megszerzése) – Tedd a falubeliek 50 %-át boldoggá
Way of the Branch (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 5 fa akció folyamatot
Zabuza – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Zabuza.

SCENE IT? LIGHTS, CAMERA, ACTION

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Accountant (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden hétköznapi kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában
Agent (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 25,000 pontot egy Short game-ben
Animator (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Sketches", „Child's Play", vagy „Now Playing" kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában
Assistant (20 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj 10 kérdésre egy másodpercen belül
Associate Director (20 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj 30 kérdésre helyesen egyetlen játékon belül
Associate Producer (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj 30 kérdésre helyesen anélkül, hogy rosszul válaszolnál egy játékban
Award Winner (35 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 60,000 pontot egy „Long game"-ben
Body Double (20 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 10 kérdést zsinórban
Casting Assistant (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Distorted Reality" vagy „Invisibles" kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában
Casting Director (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Star Trailer" vagy „Rising Star" kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában
Chuckler (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a vígjátékokról
Cinematographer (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Pictogram" kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában
Composer (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Sound Clip" kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában
Director (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj 40 kérdésre helyesen egyetlen játékon belül
Disco (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a mozikról vagy színészekről a 70-es évekből
Extra (15 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy multiplayer játékot
Film Editor (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Movie Clip" kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában
Flower Power (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a mozikról vagy színészekről a 60-es évekből
Fresh Face (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 45,000 pontot egy „Long game"-ben
Gen-X (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a mozikról vagy színészekről a 80-es évekből
Groupie (15 gamerscore pont megszerzése) – Próbálkozz meg minden rejtvénnyel rosszul
Grunge (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a mozikról vagy színészekről a 90-es évekből
Intern (15 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj egy kérdésre helyesen
Key Grip (20 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj egy kérdésre helyesen egy játék rejtvényeinek minden egyes blokkjában
Lead Actor (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy multiplayer játékot
Matinee (15 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy „Short game"-et
Producer (35 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj 60 kérdésre helyesen anélkül, hogy hibás választ adnál egy játékban
Savant (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Anagram" kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában
Scholar (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 3 kérdést a dokumentumfilmekről
Set Decorator (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „What's Missing", „Props", vagy „Visual Puzzler" kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában
SFX (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a sci-fi/fantasy filmekről
Slasher (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést horrorfilmekről
Stand-In (15 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj zsinórban 5 kérdésre helyesen
Studio Head (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 60,000 pontot egy „Short game"-ben
Studio VP (25 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 40,000 pontot egy „Short game"-ben
Stunt Lead (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg zsinórban 15 kérdést helyesen
Superstar (40 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 85,000 pontot egy „Long game"-ben
Supporting Actor (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy kört egy multiplayer játékban
Twin Bill (15 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy „Long game"-et
Understudy (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Quotables" vagy „Credit Roll" kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában
Valentine (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a romantikus filmekről
Writer (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Sequentials" kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

THE SIMPSONS GAME

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
A Passive Fish (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Day of the Dolphin" fejezetet
Back to the Futurama (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Five Characters in Search of an Author" fejezetben
Burger Victory (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Around the World in 80 Bites" fejezetet
Burns Baby Burns (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Lisa the Tree Hugger" fejezetet
Challenger (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg minden időkihívást
Chocolate Heaven (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „The Land of Chocolate" fejezetben
Chocolate Victory (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Land of Chocolate" fejezetet
Cloud Nine (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Game Over" fejezetet
Clown Around (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Shadow of the Colossal Donut" fejezetben
Complete Package (150 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd minden fejezetet, találj meg minden gyűjthető cuccot, és fedezz fel minden „videojáték klisé" momentumot
Doggie Dazed (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Grand Theft Scratchy" fejezetet
Doll Crazy (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes „Lisa's Malibu Stacy" lelket
Dragon Slayer (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „NeverQuest" fejezetet
Dufftacular Finish (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes „Homer's Duff Bottle" sapkát
Engine Fun (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást az „Enter the Cheatrix"-ban
Fast Times (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd minden fejezetben a célidőt
Fight the Power (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Mob Rules" fejezetet
Goes to 11 (30 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes gyűjthető cuccot Springfieldben
Hairs to You (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes „Marge's Try-n-Save" kupont
Heavenly Joy (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Game Over" fejezetben
Heavenly Score (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy tökéletes pontszámot a végső Boss harcnál
Heist Hijinx (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Bartman Begins" fejezetet
Hot Coffee (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Grand Theft Scratchy" fejezetben
Maki Roll Mania (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Big Super Happy Fun Fun Game" fejezetben
Mall Rising (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást az „Invasion of the Yokel-Snatchers" fejezetben

Mmm Donut (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Shadow of the Colossal Donut" fejezetet
My Precious (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „NeverQuest" fejezetben
Nice Cans! (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „The Day of the Dolphin" fejezetben
On the Matt (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Five Characters in Search of an Author" fejezetet
Poster Paster (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes „Bart's Krusty Kollectible" kupont
Power Up! (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Enter the Cheatrix" fejezetet
Press START to Play (5 gamerscore pont megszerzése) – Minden idők legkönnyebb achievementje (nyomd meg a Startot kezdéshez)
Pwnd (0 gamerscore pont megszerzése) – Haver, segítség kell? 10-szer egymás után meghaltál...
Save the Simpsons (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Bargain Bin" fejezetet
Shooters Rejoice (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Medal of Homer" fejezetben
Sim Sandwich (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Bargain Bin" fejezetben
Sparkling Defeat (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Big Super Happy Fun Fun Game" fejezetet
Steady Mobbin' (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Mob Rules" fejezetben
Table Smasher 2000 (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást az „Around the World in 80 Bites" fejezetben
The Alienator (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Invasion of the Yokel-Snatchers" fejezetet
Up and Atom (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Bartman Begins" fejezetben
Victory at Sea! (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Medal of Homer" fejezetet
Wood Chippin' (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Lisa the Tree Hugger" fejezetben
Worst Cliché Ever (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes „videojáték klisé" momentumot

Kosztümök és trófeák megnyitása:
Add be a kódot amíg a főmenüben tartózkodsz. A kosztümöket csak az aktuális játék közben használhatod, és a trófeákat szintén csak ekkor nézheted meg.
Bart minden kosztümjének és trófeájának megnyitása – D-pad Jobb, D-pad Bal, X, X, Y, Jobb analóg kar (kattanásig be kell nyomni)
Homer minden kosztümjének és trófeájának megnyitása – D-pad Bal, D-pad Jobb, Y, Y, X, Bal analóg kar (kattanásig be kell nyomni)
Lisa minden kosztümjének és trófeájának megnyitása – X, Y, X, X, Y, Bal analóg kar (kattanásig be kell nyomni)
Marge minden kosztümjének és trófeájának megnyitása – Y, X, Y, Y, X, Jobb analóg kar (kattanásig be kell nyomni)

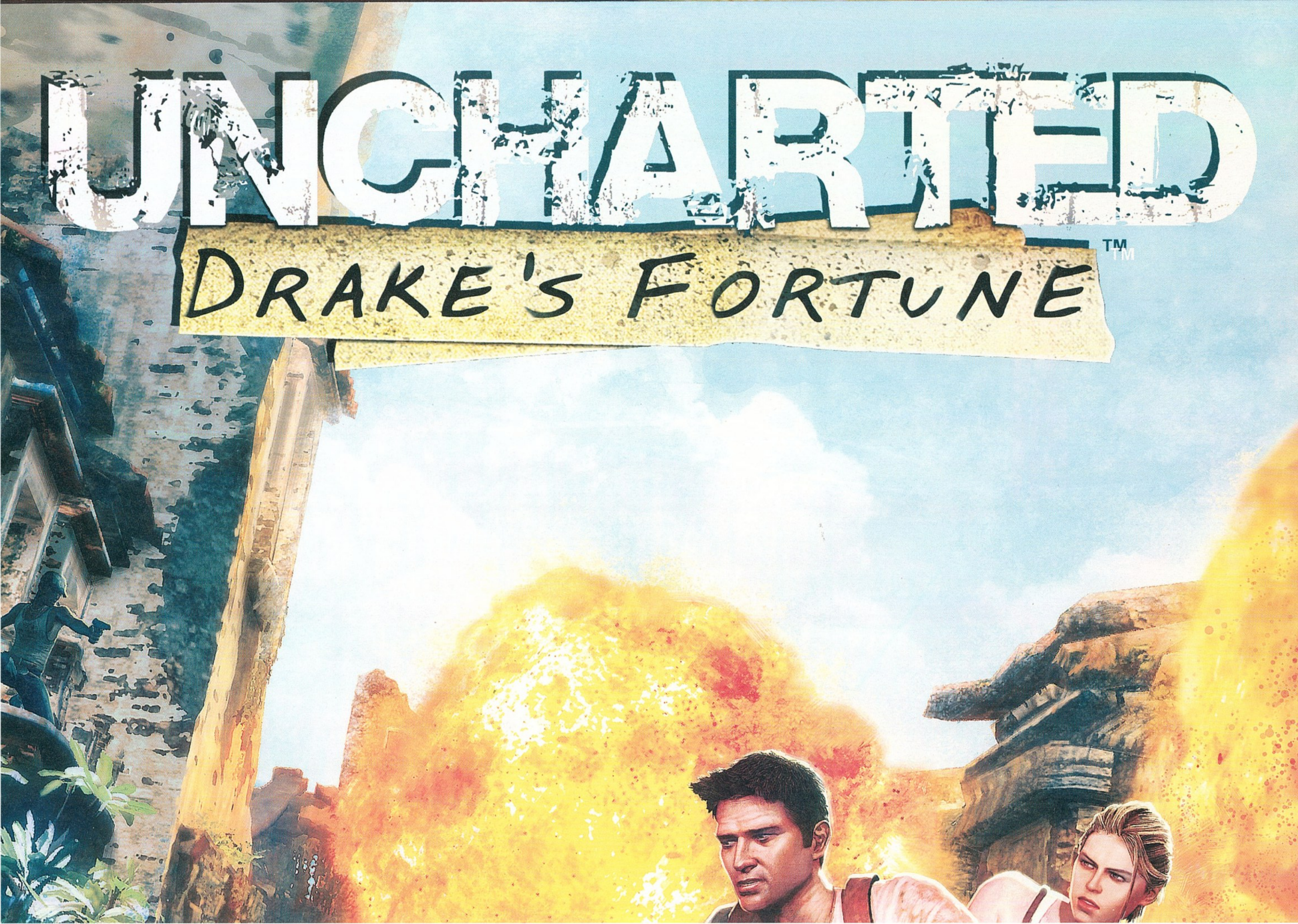
TIMESHIFT

Password Krone megnyitásához a multiplayer játékmódban:
Hogy beadhasd ezt a passwordot, menj az options menüpontba, válaszd ki a multiplayert, majd a „Model"-t, utána nyomd meg a Balt egyszer a digitál padon, hogy kijelöld Krone, végül nyomd meg az Y-t, és üsd be az itt látható passwordot.
RXYMCPENCJ – Krone megnyitása a multiplayer játékmód számára

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Airborne – Casual (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 5-ös fejezetet („Airborne") Casual nehézségi szinten
Airborne – Elite (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 5-ös fejezetet („Airborne") Elite nehézségi szinten
Airborne – Skilled (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 5-ös fejezetet („Airborne") Skilled nehézségi szinten
All Fall Down (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 3 ellenfelet egyszerre a „Time Stop" alatt
Alpha District – Casual (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es fejezetet („Alpha District") Casual nehézségi szinten
Alpha District – Elite (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es fejezetet („Alpha District") Elite nehézségi szinten
Alpha District – Skilled (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 1-es fejezetet („Alpha District") Skilled nehézségi szinten
Alpha District Revisited-Casual (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 6-os fejezetet („Alpha District Revisited") Casual nehézségi szinten
Alpha District Revisited-Elite (70 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 6-os fejezetet („Alpha District Revisited") Elite nehézségi szinten
Alpha District Revisited-Skilled (55 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 6-os fejezetet („Alpha District Revisited") Skilled nehézségi szinten
Anytime, Anyplace (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy rangos meccset minden egyes pályán
Are You Cheating? (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 30 fejlövést tetszőleges fegyverrel multiplayer játékokban
Beginner's Luck (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy szintet elhalálozás nélkül Casual nehézségi szinten
Berserker (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy „Reaper Spree"-t
Boy in the Bubble (30 gamerscore pont megszerzése) – Gyilkolj 30-szor, amíg aktiválsz egy időgránátot
Bullets Are Expensive (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 25 ellenfelet ütlegeléssel multiplayer játékokban
Death-Proof (35 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy szintet elhalálozás nélkül Elite nehézségi szinten
Did I Do That? (30 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre egy „Fury Kill"-t
Disarmed! (15 gamerscore pont megszerzése) – Lőj ki 5 fegyvert az ellenség kezeiből
Get It Off Me! (5 gamerscore pont megszerzése) – Mozdíts el egy Clutch gránátot a „Time Power" használatával
Have It Your Way (10 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj és teljesíts 10 játékot custom beállításokkal
I Don't Rent, I Own (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy rangos Deathmatch játékot legalább 5 gyilokkal
Jack of All Frags (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy rangos meccset minden játékmódban
Keep Away! (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy rangos „Capture the Flag" játékmódot anélkül, hogy a másik csapat bevinné a célba a csapatod zászlaját
King Me! (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy rangos „King of Time" játékmódot legalább 5 gyilkolással
Look What I Can Do (5 gamerscore pont megszerzése) – Sétálj a vízen a „Time Power" használatával
Munitions Plant – Casual (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 4-es fejezetet („Munitions Plant") Casual nehézségi szinten
Munitions Plant – Elite (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 4-es fejezetet („Munitions Plant") Elite nehézségi szinten
Munitions Plant – Skilled (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd 4-es a fejezetet („Munitions Plant") Skilled nehézségi szinten
MVP (20 gamerscore pont megszerzése) – Vigyél be a célba 25 zászlót a „Capture the Flag" multiplayer játékmódban
Not Even Close (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy rangos „1v1" játékmódot anélkül, hogy egyszer is meghalnál
Nuclear Winter Wonderland (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy rangos „Meltdown Madness" játékmódot legalább 30 másodperccel
Pickpocket (10 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél el legalább 10 fegyvert az ellenfél kezéből a Time Power használatával
That Guy Is Swift (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy szintet elhalálozás nélkül Skilled nehézségi szinten
The First of Many (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy rangos meccset
The Forgotten – Casual (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 3-as fejezetet („The Forgotten") Casual nehézségi szinten
The Forgotten – Elite (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 3-as fejezetet („The Forgotten") Elite nehézségi szinten
The Forgotten – Skilled (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 3-as fejezetet („The Forgotten") Skilled nehézségi szinten
The Stronghold – Casual (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es fejezetet („The Stronghold") Casual nehézségi szinten
The Stronghold – Elite (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es fejezetet („The Stronghold") Elite nehézségi szinten
The Stronghold – Skilled (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es fejezetet („The Stronghold") Skilled nehézségi szinten
TimeShift Champion (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 100 multiplayer játékot
TimeShift Veteran (25 gamerscore pont megszerzése) – Játssz 100 multiplayer játékot
Very Gracious (15 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj egy odaadó szervert 48 óráig összesen, majd lépj ki
Yoink! (20 gamerscore pont megszerzése) – Hozz vissza 50 zászlót a „Capture the Flag" multiplayer játékmódban
You're It (10 gamerscore pont megszerzése) – Kapj el 15 ellenfelet a Clutch gránáttal
...Is On Your Side (25 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 50 ellenfelet a „Time Grenades" vagy „Time Fields" játékmódokban

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu


EA GAMES


UNCHARTED
DRAKE'S FORTUNE ™

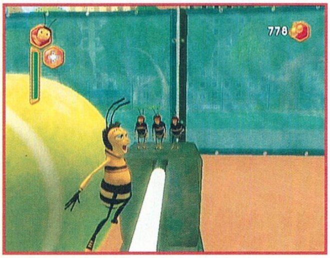
LÉPESMÉZ











December elején tette tiszteletét a mozikban a DreamWorks animációs filmje, mely a népszerű Shrek széria nyomdokaiban járva a gyerkőcöket aranyos figurákkal és sok nevetéssel, az őket kísérő felnőtteket pedig enyhe társadalmi szatírával kívánja híveivé szegődtetni. A kasszasiker fontos kelléke továbbá a parádés szinkrongárda: a Bee Movie esetében ők Jerry Seinfield, Renée Zellweger, Matthew Broderick, Larry King, Ray Liotta és Sting. A recept hozzávalói közül egyeseknek valószínűleg lejárt a szavatosságuk, mert a film átlagosan középszerű kritikákat kapott. Érdekes módon nem igaz ugyanez a – szinte kötelező érvényű – videojáték adaptációkra: a **Bee Movie Game** jól tervezett és szórakoztató cím lett, melynek ugyan vannak hiányosságai, mégis kiemelkedik a gyermekeket célzó piac jelenlegi középszerű kínálatának szürkeségéből.

KICSI A MÉH, DE ERŐS

A prezentáció vázát egy esti showműsor adja, melyben Barry meséli el a vele történteket a riporternőnek, Jeanette Chungnak. A sztori nagy vonalakban a következő: adott egy frissen diplomázott méh, Barry B. Benson, akinek munkás életét a helyi közösség katonás renddel működő kaptárában, a Honexben kellene elkezdenie közönséges mézkészítőként. Hősünk viszont úgy dönt, kitör a tradíciók börtönéből, és szétnéz a nagyvilágban a helyi vagány csávók, vagyis a virágport gyűjtő méhek társaságában. A kinti kalandok során az emberekkel beszélni képes méhfiú szerelembe esik egy Vanessa nevezetű hölgyeménnyel, majd rájön, hogy New York Cityben a mézet a szupermarketek polcain árulják, melyet kaptárakban, „fogságban" tartott méhek készítenek. Barryt innentől kezdve már csak az ádáz bosszú vezérli, továbbá az az álma, hogy pollenzsoké lehessen.

Ezen nemes célok megvalósítását két nagy helyszínen segíthetjük: a méhek városában, New Hive Cityben, valamint a humánok benépesítette New Yorkban. A Wii esetén az előbbiben van lehetőségünk a nagy számú és változatos minijátékban megvalósított munkák elvégzésére. A feladatok között vannak versenyek, árkád lövöldék és gombnyomkodós játékok, melyek igen szórakoztatóra sikerültek. Ezeket a város számos pontján megtalálható munkaterminálоknál vehetjük fel, ahol még Barry speckó járművét – elvégre egy szárnyakkal rendelkező méhnek erre szüksége van – is magunkhoz hívhatjuk. A versenyzős ópuszok fogyatékossága az útirány nyilakkal való jelölése, mivel a nyilak nem veszik figyelembe a falakat és a város többszintű felépítését, eképpen a fizikai akadályokon is keresztülmutatva igen megnehezítik a célpont időre történő fellelését. Ettől eltekintve azonban a minijátékok könnyen tejesíthetők, a letudásukhoz nem is kell megnyerni őket – érthető könnyítés a gyerekek számára. Ami viszont kissé unalmas lett, az a GTA-kból ismert taxizás. A minijátékoban szerzett, mézcseppekben realizálódó pénzen – a ruhákon, járműveken felül – vásárolt engedélyek segítségével repülünk ki NYC-be, hogy virágport gyűjtsünk, darazsak ellen harcoljunk és esőcseppeket kerülgessünk. A film története tulajdonképpen küldetésekben van elmesélve, melyeket a J-Gate nevű helyen vehetünk fel New Hive City-ben.

A DS-es Bee Movie Game teljes 3D-ben prezentált két nagy helyszíne esetén New Hive City csupán a New Yorkban teljesítendő küldetésekhez szükséges tréningeknek ad teret. Az erőnlétet, gyorsaságot és kitartást növelő edzések viszonylag egyszerű és nem túl szórakoztató érintőképernyős minijátékokban kerültek megvalósításra. A játék gerincét tulajdonképpen a rengeteg apró feladat jelenti, amikor is New Yorkban kell rovartársainknak segítenünk ügyes-bajos dolgaikban. A sok misszió azonos mozzanatokra épül: repüljünk el valahova, vegyünk fel valamit, vigyük vissza, és zsebeljük be a dicséretet. Az egyfeszt repkedésben némi változatosságot csupán a kutyák, békák, madarak, sőt vízcsapok megtestesítette ellenfelek kerülgetése jelenti, amelyek mozgása viszont annyira nehézkes, hogy jórészt csak az utolsó utáni pillanatban vesszük őket észre.

A másik nehezítő tényező az eső, vagy zárt helyeken a biztonsági lézerek, melyek mérőcsíkja pirossá válásakor egy adott helyre repülve inaktiválni tudjuk őket.

A repülést is magába foglaló, Wii-s játék esetén fontos tényező, mennyire építettek a készítők a mozgásérzékelésre. Nos, kezdetben kissé nehéz Barry terelgetése, mert az előrehaladása során fel és le is képes mozogni, sőt oldalra gördülni; viszont miután belejöttünk, igazán nagy élmény tevékenykedni a pazar kertekben, utcákon és egyéb helyeken. A harc során a Wiimote-tal célzunk és lövünk, az ellenfél lövedékei elől a Nunchuk rázásával térünk ki. A virágokból való porgyűjtés és a beporzás is a Wiimote-tal való rámutatással történik, mely eleinte szintén kissé nehézkes, de később gördülékennyé válik. DS-nél az interaktivitás sajnos csupán a tréningelő minijátékoknál kap szerepet, egyébként a d-padot és az akciógombokat használjuk.

A Wii-re készült Bee Movie Game-ben a grafika színes és a gyermeki szemet gyönyörködtető módon rajzfilmszerű; főleg a New York-i interaktív jelenetek sikerültek kiemelkedően. A zenében ugyan nincsen semmi különös, de a célközönségnek a hangzás pont megfelelő. Amiért igazán érdemes beszerezni ezt a játékot a csemetéknek, a szórakoztató minijátékok, a rengeteg tennivaló és a befejezés után további szabad garázdálkodás lehetősége, főleg, ha a gyermek látta a filmet. A DS-es inkarnáció viszont nem több egy kaptafára készült küldetések gyűjteményénél, sok kihagyott lehetőséggel – nem érdemes rá pénzt és időt áldozni, maximum ha valaki a film nagy rajongója az egyébként gyér számú táborból.

Petúnia
petunia@tombraider.hu

MARTIN BELESZÓL!

A Wii verzióhoz nagyon-nagyon illik a repkedős rész, köszönhetően a mozgásérzékelésnek. Ezzel szerintem nagyon jól ellesznek a gyerekek. Közben meg apuka nyugodtan ellesz az anyukával... remélhetőleg jól.

BEE MOVIE GAME

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: X360, PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó (ds: közepes)
szavatosság:	jó (ds: közepes)
zene / hang:	jó
hangulat:	jó (ds: közepes)

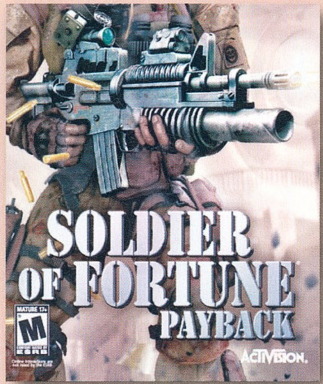
WII — 1-2 játékos, 480p, dpl ii

NDS — 1 játékos

✔ rengeteg és szórakoztató minijáték, wii-nél szép és ötletes tálalásban
X túl könnyű feladatok, ds-en egyforma és unalmas missziók

WII	NDS
7 pont	**6 pont**

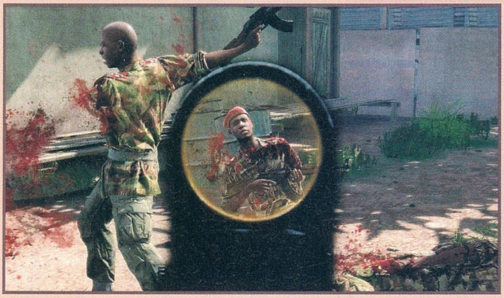














Back to the 90's – nem, ez nem a VH1 azonos című műsora, hanem egy merész visszatekintés, amelyet az Activision vállalt be a Soldier of Fortune sorozat felélesztése kapcsán. A szerencse katonái ugyanis majd' öt éve tartó szabadságukat függesztik fel azzal, hogy a Payback című missziós terv láttán újfent fellángolt bennük a bizonyítási vágy. A legújabb epizód hű maradt az ezredforduló tájékán született elődökhöz, így a vér és a brutalitás most is elsőrendű szempont volt a fejlesztés befejeztéig. Na de akkor mivé is cseperedett a **Soldier of Fortune: Payback**?

A kulcsszó a „budget lövölde". Minimális anyagi ráfordítással készült, low-end akciójáték, amelyet az Activision szánt szándékkal porolt le az antikváriumban. Kissé fura, ám ugyanakkor valahol érthető lépés, hiszen a legnagyobb third party kiadóvá előlépő óriás gyorsan le akart tenni valamit az asztalra a karácsonyi őrületben, amely amellett, hogy előkészítheti egy esetleges folytatás lehetőségét, a vékonyabb pénztárcájú vásárlóknak is kedvez. Alapanyag volt bőven: előkerült egy relatíve bejáratott, és nem túl régi sorozat, a vezetőség pedig gyorsan kerített egy megbízható, de legfőképp olcsón dolgozó szlovák zsoldos csapatot is: a parancs mindössze annyiból állt, hogy gyorsan, komolyabb hibák nélkül kalapáljatok össze valamit, amely kicsit véres is, kicsit akciódús is, de semmiképp sem extravagáns, amolyan ideiglenes megoldás. A Cauldron pediglen tette a dolgát: körbeszaglászott a terrorista-elhárítós, zsoldoskatonás FPS játékok (telített) piacán, majd a rendelkezésre álló építőkockák segítségével összetákolt egy hígan fogyasztható, nagyjából egy délutános akciójátékot. A dolog negatívuma az, hogy a Payback csak esszenciájában tartalmazza az előd változatosnak mondható játékmenetét, pazarnak számító lokációit és pergős akcióbetéteit: a brutalitás megmaradt, sőt tovább is fejlődött, de minden más erősen maró hatású kilúgozásnak esett áldozatául.

Ez viszont lehetőséget adott arra, hogy a Cauldron saját maga döntse el, hogyan tovább. Bár a történetírásra nem pazaroltak el túlzottan sok energiát, azért pozitívum, hogy legalább van (bizony, láttunk már az ellenkezőjére is példát). A Paybackben szereplő pályák ugyan nem követik élesen a történéseket, a küldetéssorozat valójában egy underground zsoldoskatona-osztagról, a Shop nevű szervezet bevetéséről szól, akik a tradicionális katonai alakulatokat legyőzendő, véres hadjáratot indítanak a világ ellen. Hogy miért épp a Shop kerül terítékre, rejtély – mindenesetre végzik a dolgukat rendesen, a játékos pedig ezen osztag állományát erősíti. Az egyes missziók előtt lehetőségünk van a fegyverzetünk egyedi összeállítására, de a feladat és a terepviszonyok részletes leírásának hiányában csak tapogatódzunk a sötétben. Még szerencse (?), hogy akármit is választunk, a tonnányi lőszernek köszönhetően akár egész Ázsiát is lerohanhatnánk egymagunk – valószínűleg észre sem vennénk, ha a játékmenet középső harmada nem dzsungelharcból, barlangászatból és földalatti bunkerek sokaságából állna. A sztori elején láthatunk néhány viskót, és pusztuló városnegyedet, ami feltehetően azért tocsog a next-gen (inkább már kurrensgen) játékokban tapasztalható aranyszínű, csillogó bloom effekttől, mert attól sokkal kúlabban néz ki. Nos, bár a SoF: Payback nem csúnyácska játék (a fejlesztők feltehetően a Call of Duty valamelyik előző generációs grafikus motorját tupírozták fel az elégséges színvonalra), és a mozgások, illetve a karakter mozzanatai is egész pofásak, azért nem csak és kizárólag ettől döglik a légy. Változatos pályadizájn is szükségeltetett volna az üdvösséghez, ami már biztosan túlzott mértékű befektetést igényelt volna, így inkább az újrahasznosítás mellett döntöttek a fejlesztők. A SoF így a F.E.A.R. Files-hoz hasonlóan (minimális különbséggel persze) folyton ugyanazokból a textúrákból és tereptárgyakból építkezik – ami nem is lenne mindenáron baj, de itt szinte felhívja magára a figyelmet.

Oké, a látványbuktát azért erőszakkal még le lehet nyelni, de az agyonszkriptelt, másodpercre kiszámítható játékmenetet nem. Lopakodnál, de nem tudsz – vagy túl zajos vagy, vagy a tereptárgyak béna elhelyezésétől nem tudsz támadni. Hallod, hogy valamit gügyögnek a csapatrádión, de a hanghatások néha olyan rosszak, hogy legszívesebben kikapcsolnád az egészet. A harc hevében persze egészen véletlenül mindig melletted fog felrobbanni egy hordó, vagy autóroncs, és folyton téged találnak majd el akkor is, amikor legalább öten toporogtok egymáson – az ágyúk robbanótölteteiről nem is beszélve. Amikor azt hiszed, már fedezékben vagy, ráadásul semmi baj nem érhet, egy sisakos idióta pontosan akkor fog átlőni a 15mm vastag acéllemezen a kézipisztolyával, és a „Booom, headshot!" típusú akciójelenetekről garantáltan felmegy az agyadban a pumpa. Ilyenkor lehet majd őrült Rambo módjára lövöldözni, aki egy tárral a kezében majd lekaszabolja azt a fél terrorista bandát, akit mellesleg egy egész hadsereg is képtelen volt hűvösre tenni korábban. Bizony, a SoF: Payback számtalan ilyen jelenetet tartalmaz, így joggal pályázik a C kategóriás akciófilmek D besorolású játékos megvalósítására. Az egyetlen pozitívum, amire úgy a játék közepe felé sikerült felfigyelnem, az a relatíve jól sikerült sérülési rendszer – bár a gyilkos hörgések hallatán kétség sem fér hozzá, hogy a készítőknek a „soha nem látott részletességű harci modell" jelzők kijelentése után azt sem szabad elhinni, amit kérdeznek.

Furcsa módon azt kell, mondjam, mégis élvezhető játék az Activision Value gyorsfagyasztásból kiolvasztott terméke. A SoF: Payback hibái, hiányosságai ellenére a Rambo sztori kedvelőinek kielégíthető lehet egy vasárnap délután, ha épp nincs más komolyabb játék a közelben, de szándékosan nem ajánlanám a beszerzését – hacsak nem vagy additív SoF rajongó. Abszolút multiplatform játékról lévén szó, természetesen megkapjuk az ilyenkor szokásos multiplayer szekciót is, bár csodát ne várjon tőle senki – a DM, TDM, CTF módozatok mellett negyed óra, és garantáltan kihajítjuk a korongot az olvasóból.

Stinger
stinger@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Gyenge ez, mint szellentés az ellenszélben.

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

ACTIVISION VALUE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

PS3 – 1 játékos (12 online), dd 5.1, 720p/1080p

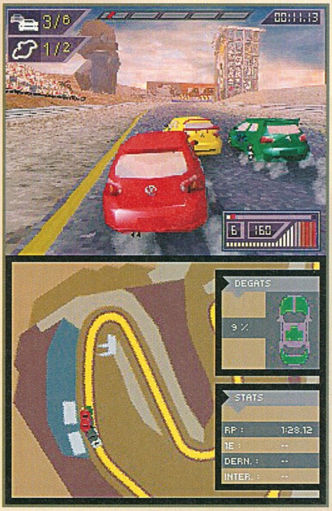
X360 – 1 játékos (12 online), dd 5.1, 720p/1080p

✔ vér, brutalitás és soldier of fortune
X újratöltve, low-budge kiadásban

PS3 X360
4.5 pont

GRAN TURISMO VERY LIGHT!









Kicsit megdöbbentem, mikor az első trailer lefutott tesztalanyomról, mivel az jött le, hogy az teljes mértékben elrugaszkodott a standard Need for Speed szériától. A videó alapján a game valahol a Gran Turismo és Forza Motorsport nyomdokaiban halad, de végül nem teljesen hozta a hozzá fűzött reményeket – sajnos. Hatalmas potenciál lakozott a témában, de a fejlesztőknek valahogy mégsem sikerült az elképzelést megvalósítani, azaz nem tudtak elrugaszkodni az árkádos, street raceres múlttól. Ha pontosabban akarunk fogalmazni, akkor valahol félúton az utcai versenyes, és a korábban említett – a valósághoz közelebb álló – szimulátoros játékok között van. Volt már hasonló próbálkozás, ahol keverni akarták a két stílust, ilyen volt például a Ridge Racer széria úgymond fekete báránya, az R: Racing Evolution is, ami finoman fogalmazva gyengus volt.

Egyébként a Pro Streetnél ennyire nem vészes a helyzet, bár igaz, ami igaz, a versenyek többsége itt is igen hamar unalomba fullad. Szomorú, hogy mindig csak várunk és várunk, mikor kapjuk meg újra a korábbi nagyszerűen sikerült NFS érzést, de valahol ez csak azért sem akar jönni. Korábban, az Underground széria első részéig még az élvonalban volt a sorozat, utána már nem nagyon törték magukat, aminek meg is lett az eredménye. Valahol megértem őket, mivel az NFS egy olyan brand, amit szinte bármilyen körülmények között elehet adni, már a neve miatt is.

Talán a Most Wanted rész volt még kiemelkedő, mert más volt, mint az évről évre érkező, szinte a megújulás legkisebb szikráját is alig abszolváló folytatások. Aztán a Carbonnal (ami simán lehetett volna Underground 3) újra csalódást okoztak.

A mostani részben újra újítottak hála az istennek, így nem is lett rossz maga a játék, csak látni rajta, hogy kiforratlan, kevés volt ez az egy év, amit rászántak – hiába, az EA köti őket az évenkénti megjelenéshez. Ez alatt az idő alatt csodát nem lehet csinálni, de a jövőre nézve talán még lehet belőle szinte tökéletes játék is. Kobe barátom dobott a stuffról egy tesztet 2 számmal ezelőtt, így most inkább a két nintendós verzió sajátosságaira térnék ki jobban.

A Wii változat grafikai szempontból (ide a szokásos sablonszöveg jön) a PS2 és a PS3/X360 változatok közötti színvonalon mozog. A PS2 változathoz áll inkább közelebb látványvilágban, csak valamivel tisztább és élesebb a kép. Természetesen annál sokkal gördülékenyebben, akadásmentesebben fut. A körítés is ezt a változatot másolja, azaz a menükben a mozgó, lélegző környezet helyett állóképekkel látjuk az autós brancsokat. A törés is szinte minimális a versenyeken – az autó fényezésén éktelenkedő egy-két karcnál ne várj többet. A nextgen változatoknál pedig igen dinamikusan amortizálódott a verda... Sem üvegtörés, sem kasznihorpadás, sem alkatrészek elhagyása, sem defekt nincsen ebben a verzióban.

A Wii változatnak az előnye nem másban, mint az irányításban rejlik. A kontroláláshoz elég lesz egy Wiimote, amit többnyire az autós játékoknál megszokott módon, horizontális pozícióban tartunk, hasonlóan, mint a klasszikus joyokat. A két legfontosabb gomb az 1-es (fék) és a 2-es (gáz), míg a kormányozás a kontroller finom jobbra-balra mozgatásával történik. A gomb a kézifék, B a nitro. Egyedül a Drag gyorsulási versenyeken tér el ettől az irányítás. Ott a Wiimote vertikális pozícióban van, a B a gáz, és az A a nitro. Én nagyon élveztem ezt a fajta irányítási metódust, mert tényleg nagyon frankón megoldották. Se nem túl gyorsan, se nem túl lassan reagál a kocsi a mozdulatokra, valóságos kormányszerű hatást reprodukál. Meglepő módon korrekt és élvezhető, és igen megdobja a játék hangulatát. (A munkahelyemen mostanában igen sokat sziesztáztunk. Volt egy hét, amikor én vittem be a Wii-met és nyomtuk ezt a gémet, és volt hét, amikor Bence haverom hozta a 360-át, és azt nyúztuk. A kollegáknak annyira fel sem tűnt a két verzió közötti grafikai kontraszt. Ők végig a Wii változatért sírtak, hogy az mennyivel jobban irányíthatóbb volt, és hogy mennyire kényelmetlen ezek a ravaszok is. Nem kicsit meglepődtem, de tényleg van benne valami. Ki kell próbálni, mert tényleg jó móka.) Jól sikerül lénygében, de mint korábban említettem, hiányzik belőle valami plusz. Nincsenek valós, licencelt pályák. Többsége unalmas, ötlettelen, kopár sivatagos helyszín sajna. Nagyon tetszett viszont a japán helyszín a hosszú egyeneseivel és szédületes sebességével. Kár, hogy ilyen kevés volt benne... A game első pár órája dögunalom, amit valamennyire a Wiimote adta szórakozás enyhit. Hogy ne őrüljünk ennyire, az online élvezeteket itt ne keressük.

A DS változatért én sok pénzt nem adnék, de a nagy felhasználói bázisból az EA biztosan nem kis vagyont szerez. A grafika kicsit szebb, mint korábbi részekben, de még így is egy gyengébb PS1-es színvonalon mozog. Ami változott, hogy már sokkal használhatóbb az irányítása, nem úgy, mint a korábbi DS-es NFS portoknak. Multis játék, ez pozitívum. Lokális hálózaton 8, online 4 játékos tolhatja. Tartalomban a nagygépes változatokhoz hasonló. Ez a stílus nem erre a gépre való. Ha már versenyezni akarsz, vegyél inkább Mario Kartot.

Összefoglalva: élveztem, de valahol csalódás. Szolid arcade verseny, nem több, nem kevesebb. A Wii változat egy próbát megér, míg DS-en kívül más gépet nincsen, még akkor sem ajánlom rá.

Kenny

MARTIN BELESZÓL!

„A kollégák jobban élvezték a Wii változat irányítását" – ebben a helyzetleíró mondatban benne van a Wii világsikerének magyarázata. Mert boldogok ők... tudjuk kik. És az a legszebb, hogy tényleg boldogok. Akkor most megéri megszállott játékosnak lenni, vagy nem?

NFS PROSTREET

EA
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, X360

grafika:	jó (ds: közepes)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

WII – 1-2 játékos, 480p, 16:9

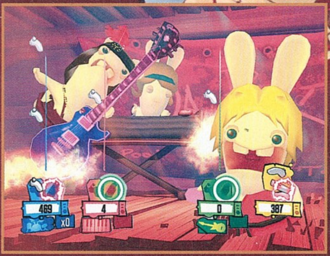
NDS – 1-8 játékos, wifi

✔ irányítás, japán pályák, nem rossz a hangulata
X az első órák dög unalmasak, hiányzik belőle valami plusz

WII NDS

6 pont





Sajnálatos ténnyel kell kezdenem: Rayman egy hullócsillag. Míg a kakastaréjos, nagycsőrű, a testhez láthatatlan szálakkal kapcsolódó végtagokkal rendelkező figura egykor a francia játékipar legígéretesebb exportcikke volt, ma csupán háttéralak a félnótás nyulak főszereplésével előadott bohózatban. Az első felvonás 2006 karácsonyán a Wii egyik nyitócímeként mutatkozott be a nagyérdeműnek, melyben a föld alól előkerülő nyulak Rayman világát özönlik el, aki a minijátékokban győzedelmeskedve a fülesek ünnepelt hőse lesz – majd olajra lép. A tavalyi év első felében multiplatformmá avanzsált és meglehetősen sikeres nyitányt a Ubisoft most jónak látta megtoldani egy Wii-re és DS-re készült folytatással, melyben a tomboló nyulak most az emberek világát kívánják gyarmatosítani. A **Rayman Raving Rabbids 2** Wii-s inkarnációja sci-fibe illő jelenettel mutatja be számunkra, ahogy az idegen lények sárga „repülő tengeralattjáróikkal" megjelennek, majd márkajelzés értékkel bíró gumipumpáikkal megtámadják az eseményről tudósító riporternőt. Ám gond egy szál se, ismét itt van Rayman, hogy megmentse a világunkat – igaz, DS-en én egyszer sem láttam előbukkanni, a készítők a megmondhatói, miért...

FÜLESNEK ÁLL A VILÁG

A Wii-s változatban a kezdet kezdetén csak az utazások (Trips) menüpont érhető el, ahonnan az USA-ba, Dél-Amerikába, Ázsiába, Európába, és végül a trópusokra mehetünk, hogy összemérjük tudásunkat a nyulakéval az aktuális földrészre jellemző, humoros sztereotípiákat témául választó minijátékokban. Így az Egyesült Államokban amerikai focit játszunk, a bárszomszédunk shake-jébe köpködünk, némi puki által meghajtva (Fart Wars) imitáljuk a Halálcsillag elpusztításának bravúros jelenetét a Csillagok háborújából, netán az esőben énekelünk. Dél-Amerikában a chilitől okádunk tüzet, vagy Indiana Jones – netán Lara Croft – módjára rohanunk egy hatalmas, gördülő kő elől (Rolling Stone.) Európában a párizsi Diadalív tetején eleresztett, orbitális és állatias böfögéssel rengetjük meg a világot (Blurp.) Minden nagy helyszínen kilenc minijáték áll rendelkezésünkre, azaz közel ötven etűdben szórakozhatunk barátainkkal, melyeket később variálhatunk is az utazások testreszabása (Trips Customisation) menüpontban. A szabad játék (Free Play) opcióban kedvünkre kiválaszthatjuk, melyik feladattal akarunk szórakozni.

A Wiimote-ot és a Nunchukot igénybe vevő irányítás soron egyszer csavarnunk kell őket a tárgyak elkerüléséhez, máskor a Wiimote-ot rázzuk le-fel a fűrészeléshez vagy a vécé kitakarításához, ismét máskor a kettőt együtt kell gyors ütemben mozgatnunk az úszáshoz vagy a futáshoz. A célzás és lövés természetesen a Wiimote-tal való rámutatás, majd a B-vel való lövés útján történik. Vannak olyan feladatok is, amelyeket csak társsal lehet megoldani; ilyen például a bicikliverseny, ahol egy egyik játékos pedálozik, a másik pedig kormányoz. A Nunchuk-Wiimote párossal történő kontroll a legjobban a zenés játékokban, azokon belül is a dobolásnál sikerült, mivel tényleg olyan érzése van az embernek, mintha két dobverő lenne a kezében.

Egy-egy nagy helyszín végigjátszása után új kosztümöket, valamint egy extra lövöldözős játékot (Shooting Games) kapunk, ahol valódi nagyvárosokban harcolunk a nyulak ellen gumipumpákkal, egyszerű célzok + lövök + újratöltök módon. Nekem ezek nagyon tetszettek; amikor egy-egy nyúl pofáján közvetlenül a kamera előtt tapadt meg a gumipumpa, kis híján leestem az ágyról a röhögéstől, annyira bénán néznek ki ilyenkor.

A handheld változatban ugyanezeken a földrészeken összesen csupán 16 játékot kapunk, melyek között akciósabb jellegű és ügyességi feladatok is vannak. Az inkább a gyerekeknek kitalált feladványokban történet módban a stylus használatával futunk versenyt, visszük ki a rendelt ételeket, kardozunk, bokszolunk, zenélünk, rajzolunk és színezünk, melyekért megnyitható és kifesthető képek, továbbá ruha és kiegészítők a jutalmunk. A témákon belül több játéktípus ismétlődik, illetve nagyon hamar ki lehet őket tanulni és győzedelmeskedni bennük, ami tovább rontja a szavatosságot, eképpen az anyag néhány óra alatt könnyedén teljesíthető. A történet mód után csak a pontszerző (Score) és a multiplayer opció marad; az előbbiben minden változatlan, kivéve, hogy a fejlesztők által kreált pontszámokat kell felülmúlnunk, utóbbiban pedig csupán három minijátékban mérhetjük össze tudásunkat barátainkkal. Bár a humor itt sem hiányzik, ez bizony igen kevés.

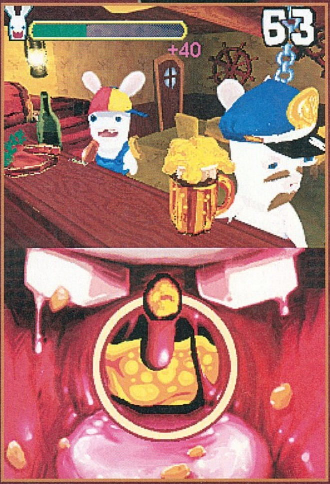
Ami a külcsínyt illeti, a Wii-s változatra finomított animációk, lesimított élek és szépen megrajzolt karakterek jellemzők, a feljebb emlegetett shooterek valódi városokban felvett hátterei pedig fantasztikusak. A jellegzetes nyúlordításokkal és egyéb fura hangokkal tarkított audio sem hagy maga után kívánnivalót. DS-nél a 3D-s jelenetek jól festenek, illetve a Ronaldinhónak, japán iskolás lánynak vagy Jack Sparrownak felöltöztethető nyulak is viccesek, de a többi megvalósítása kissé stílustalanra sikerült.

A fentiekből következő konzekvencia meglehetősen világos: a DS-es verziót inkább csak gyerekeknek ajánlom, bár szerintem még ők is néhány napon belül ráunnának. A Wii-s Rayman Raving Rabbids viszont a karácsonyi szezon egyik legjobb partijátéka. Az általa közvetített élmény természetéből fakadóan csak akkor mutatja meg magát teljes egészében, ha azt megosszuk másokkal; egyedül nincs ki ellen versenyezni, eképpen egyrészt gyorsan végigvihető, másrészt sekélyes. Igaz, én még így is jókat nevettem, és bár végig előttem volt, hogy többen nekiesve mekkorákat lehetne borulni egy-egy feladaton, azért – a cégemnél közkedvelt kifejezéssel élve – leszögezhetem: *I am a happy bunny!*

Petúnia
petunia@tombraider.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ezt a játékot az 576 Online két nagyhírű nintendós fórumozójának, Szuper Máriónak és Matildkának ajánlanám. Kellemes nyuszikázást uraim!



RAYMAN RAVING RABBIDS 2

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló (ds: jó)
szavatosság:	jó (ds: elmegy)
zene / hang:	jó (ds: közepes)
hangulat:	jó (ds: közepes)

WII 1 - 4 játékos

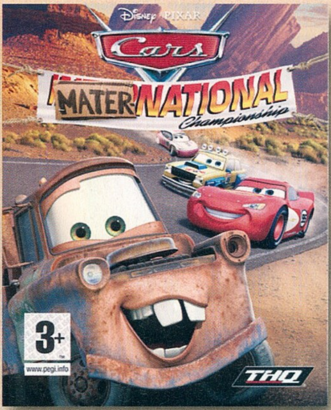
NDS 1 játékos (4 online)

✔ a wii-s verzió csak partikra ajánlott
X a ds-es pedig csak gyerekeknek, de még nekik is rövid...

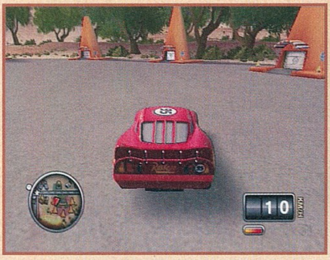
WII	NDS
7 pont	5 pont

VISSZATÉRÉS RADIATOR SPRINGSBE



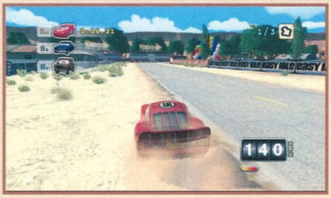












A Disney és a Pixar közös munkája eddig csupa sikerprodukciót szült, és bevallom, hogy a 2006-os animációs filmjük, a Verdák is egy személyes kedvencemmé vált. Villám McQueen kalandjai, aki beképzelt profi versenyzőként véletlenül egy lepukkant kisvárosba téved, és ahogy az egy Disney mesétől várható, végül mindenkit a szívébe zár. Szinte magától értetődő, hogy minden ilyen produkciónak egyenes következménye egy játékadaptáció is, mely alól a Verdák (Cars) sem volt kivétel, ám meglepő módon most még egy folytatást is be mert vállalni a THQ, ezek szerint elég jól fogyhatott a játék.

A **Cars Mater-National**ben ismét Villám McQueen kapta a főszerepet, aki természetesen már korántsem annyira egoista, mint kezdetben, és Hudson Doki segítségével hatalmas versenysorozatot szervez új barátaival a kissé poros, de otthonos Radiator Springsben, ahol nem csak a kis város lakói, de számos vendég is részt vesz különböző nemzetekből.

A játék szíve lelke a Story mód, ahol Villám McQueennel szabadon bejárhatjuk az egész települést, valamint környékét, is innen válogathatunk az összesen 350 event közül, csak oda kell hajtanunk az adott szimbólumokhoz. A DS ez alól kivételt képez, ott ugyanis sajnos csak menüpontok alapján válogathatunk, és egyébként is kissé más a versenyek felhozatala.

A kedves kis játék igazi varázsát természetesen a jópofa bejátszások adják, melyek szerintem vannak olyan színvonalasak, mint maga a film. A rajongók biztosan örülni fognak, hogy viszontláthatják többek között Matukát, Sally-t, Ramone-t, Flo-t, Fillmore-t, az olasz párost Guidót és Luigit, valamint számos további kisebb és nagyobb szereplőt a Verdákból. Sőt, még olyan vendégsztárok is láthatóak, mint a film végén (az autós moziban) szereplő James Sallivan vagy Mike Wazowski a Szörny Rt.-ből, csak éppen 4 keréken a Verdák világába illően, tényleg jópofa.

Maguknak a versenyeknek szintén mókás hangulatuk van, nem csak a könnyed árkádos irányítás miatt, hanem már csak azért is, hiszen ismert zenék mellett versenyzünk ismerős környéken, a jó öreg szereplőkkel, akik nem csak úgy száguldoznak, hanem saját életet élnek, pl. balra-jobbra nézelődnek, vagy vakerálnak, ha elhúzunk mellettük.

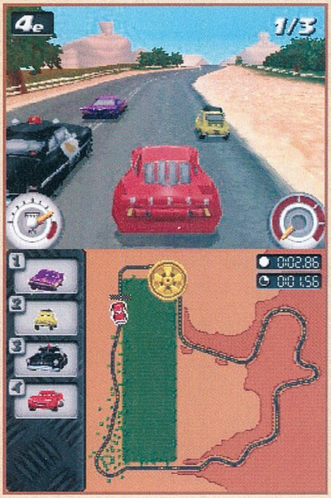
MARTIN BELESZÓL!

Olyan kis cuki Maro-Kart izé ez. Vér és bél ellenben nincs benne, és a világot sem kell megmenteni. Szóval tudjátok, a szokásos duma: ivarérett gamereknek nem annyira ajánlanám.

Később a komolyabb versenyeknél nagyobb helyszínek is előtérbe kerülnek, de addig is Radiator Springs-ben kell jó pár megmérettetésen helytállnunk. Bárhol is legyünk, mindig alaposan feltérképezhetjük az adott területet, amely nem csak kellemes emlékeket ébreszthet bennünk, hanem hasznos is, hiszen az elszórt dizájnszimbólumok begyűjtésével extra pontokra tehetünk szert. Ezekből új festéseket, vagy akár új kocsikat is vehetünk.

4 nehézségi szint is van a játékban, és meglepődve tapasztaltam, hogy még a rookie fokozat is okozhat meglepetéseket, tehát bőven van kihívás a játékban. A versenyek egyébként is egyre nehezebbekké válnak, és nem csak a keményebb vetélytársak, hanem a bonyolultabb pályatervezés miatt is. Persze nem csak szimpla körfutamokat találunk, hanem ahogy ezt egy ilyen Disney játéknál megszokhattuk, ötletes minijátékokkal is színesítették a felhozatalt. Gondolok itt pl. Ramone lowrider ritmusjátékára, Hudson Doki üldözős mókájára, vagy Fillmore benzintank begyűjtésére. Azt hiszem még a dühös Pista bá is feltűnik, a DS verzióban legalábbis tuti. Ott egyébként amúgy kissé más a minijátékok felhozatala, de alapjaiban hasonló.

A HD verziók gyakorlatilag közel olyan grafikai színvonalat hoznak, főleg a bejátszásoknál, mint maga az animációs film 2006-ban, bár tegyük hozzá, hogy inkább a kocsi szereplők kidolgozottsága tetszik nagyon, a pályák már kissé gyengébbek, sokszor egyszerűbb textúrákkal, icipici ricegéssel, és nem túl pop up hibákkal párosítva. Azért akad néhány pofás fényeffektus is. A PS2 verzió nagyon hasonlít, ám azzal a különbséggel, hogy a kellemes nextgen konzolok után az egész grafika durván elmosott és butított hatást kelt, pedig ennél jóval többet is bírna még a kis masina, de azért a bejátszások itt sem rosszak. Játékmenetben és felépítésben egyébként ugyanolyan, mint a nagytestvérek. DS-en a Mario Karthoz hasonló grafikai színvonalat képvisel, bár tegyük hozzá, hogy az utóbbinál jóval ötletesebb a pályatervezés, és sokkal több színesebb objektum tarkítja az összképet, de azért egy „jó alát" kiérdemel a Mater-National is handhelden, ráadásul itt is elég jól irányítható.



Amik mindegyik verzióban elnyerték a tetszésemet, azok a zenék és a hangok. Főleg, hogy a szereplők szinkronja szerintem megmaradt az eredeti, bár ez nekünk magyaroknak nem sokat ér, főleg ha gyermeknek szánjuk a játékot, hiszen kétségkívül nekik a legideálisabb, sőt kifejezetten ajánlott vétel. Ne felejtsük azonban el, hogy alapvetően itt is csak egy egyszerűbb PS2-es játékot kapunk, amely csupán ki lett csinosítva 360-on és PS3-on, és amúgy is csak azok próbálkozzanak vele, akik Villám McQueen rajongók.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

CARS MATER-NATIONAL

THQ / RAINBOW STUDIOS
MÁS VERZIÓ: WII, GBA

grafika:	közepes (ds: jó)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-2 játékos, memóriakártya 8 mb (342 kb)
PS3	1 játékos, dd 5.1, 16:9, 576p/720p
X360	1 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, 184 KB
NDS	1-4 játékos

✔ az eredeti játékadaptáció jópofa folytatása
✕ inkább csak a verdák fiatal rajongóinak ajánlott

PS2	PS3	X360	NDS
6.5	6	6	7







Lego és Csillagok háborúja. Két bombasiker. Úgy hiszem, kortól és nemtől függetlenül a legtöbbünket kellemes emlékek fűzik ehhez a két névhez. Esetemben megboldogult gyermekkoromban, azaz általános iskola 5-6. osztály környékén nem csak Barbie-zni jártam a legjobb barátnőmhöz, Timihez, hanem legózni is; neki ugyanis egész városa volt rendőrséggel, tűzoltósággal, benzinkúttal, mentőállomással – hogy csak a legfontosabbakat említsem. Igaz, már enyhén homályos, hogy csak építkeztünk-e vagy konkrétan játszottunk is, de a Kaland, Játék, Kockázat könyvek közös olvasásának időszakáig jól elvoltunk vele, az fix. Ami a Star Warst illeti, a klasszikus trilógia láza elsősorban bátyámmal és unokatesóimmal kapott el, mely hév gyakran fajult a Leia hercegnő szerepében megvalósított kalandokról szőtt álmodozásokig, illetve természetesen magam is szerelmes voltam egy időben Luke Skywalkerbe. A non plus ultra azonban: összehaverkodni az Uralkodóval és Darth Vaderrel, majd élni boldogan, míg meg nem halunk. A gyermeki képzelet nem ismer határokat.

A Lego és a Star Wars összeházasításának ötlete tehát eleve ígéretes volt, ám ami igazán fantasztikussá tette a végeredményt, a videojáték sokféle közlés és főleg humor átadását lehetővé tevő felülete. A LucasArts Lego Star Wars sorozata a rendkívül szórakoztató és könnyen érthető, továbbá változatos nehézségi szinteken megközelíthető tartalmának hála ugyanazokhoz szól, akikhez az építőkocka és a film: kortól és nemtől függetlenül mindenkihez.



AZ ERŐ SOHA NEM VOLT NAGYOBB

Mivel az előző Konzolban a **Lego Star Wars: The Complete Saga** PS3-as és Xbox 360-as változatai révén Böjti szinte minden fontos tudnivalót leírt a játékról, jómagam most igyekszem elsősorban a Wii-re és a DS-re készült verziók specifikumaira ráúszni.

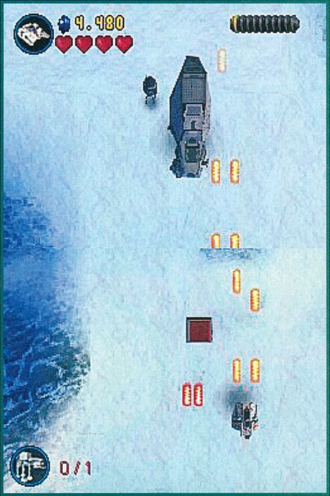
Egy bizonyos életkorban szerintem szinte az összes fiú nemcsak tűzoltó s katona, avagy vadakat terelő juhász akart lenni, hanem lézerkardozó és az Erővel tárgyakat mozgatni képes Jedi lovag is. A mozgásérzékelős és részben pont a kardozó mozdulatokra tervezett Wiimote tehát tökéletes eszköz... lenne eme élmény hiteles közvetítésére. De sajnos nem az. Ugyan ha meglengetjük a Wiiemote-ot, akkor némi hangeffekt kíséretében a karakterünk valóban suhint egyet a lézerkardjával, de ez csupán egy szimpla animáció. Az általunk tett mozdulat iránya nincs lekövetve, és az akció csak apró késés után következik be. Ezt többször elismételve rövid időn belül a kéz alaposan elfárad, így tiszta haszon, hogy a B gombbal is tudunk vagdalkozni – bár ez így teljesen olyan, mint bármelyik kontrolleren. Főleg mivel a mozgásérzékelés sehol máshol nem kap szerepet, minden egyes mozdulathoz a Nunchuk és a Wiiemote gombjait, illetve az analóg kart használjuk. Kár érte. Viszont ebből kifolyóan – főleg a mozgásérzékelős irányítást kevésbé preferáló kacskakezűek számára – az irányítás könnyen elsajátítható, a legkevésbé sem bonyolult, ami azért szerintem mégis jó hír a Wii tulajdonosoknak.

A Wii-s Complete Saga játékmenete és az általa közvetített tartalom – a briliáns zenei oldalt is ideértve – jórészt azonos a másik két nagykonzoléval, a 2 játékos és az online multiplayer mókák tekintetében is. A grafikában onnan nézvést nincs gond, hogy engem valósággal gyomorszájon vágott a meglepetés ereje, amikor egy nagyobb képernyős tévére kötve a Wii-t megkínáltam őt a game lemezével. Éles sarkok, fényes felületek, szép színek, semmi akadozás (bár a nagy eufóriámba bizonyára az is belejátszik, hogy eleddig jórészt a PS2 teljesítményéhez voltam szokva.) Inkább csak a kamerával van gond; elméletileg mindkét karaktert mutatnia kellene, ám ha a kettő szétválik, sok mindent nem látunk, ahogy akkor sem, ha az egyik figura titkos területen tevékenykedik. Sokszor tehát nagyon hiányoltam a kamera mozgatásának lehetőségét, de ettől eltekintve nincs okunk panaszra a vizuális tálalás tekintetében sem.

Nézzük, mi a helyzet handheld téren, ami azért is érdekes, mivel a Complete Saga nem jelent meg PSP-re. Nekem volt szerencsém az Original Trilogy-hez a Sony kézikonzolján még a nyár elején, mely minőségi élmény miatt kissé előítéletes voltam a DS-es Lego Star Wars irányában – helytelenül. Igaz, az Original Trilogy DS-es verziója gyengécske lett, a csorbát most sikerült kiköszörülni. A 6 nagy részben több mint 160 karakter áll rendelkezésünkre, a helyszínek pedig szinte ugyanolyanok, mint a nagygépes tesókban, ami tényleg szép eredmény. Itt is van sok puzzle, csak bizonyos karakterek által megnyitható, extra helyszín, és természetesen a járműves pályák sem hiányoznak. Aktuális csapatunk karakterei közül az érintőképernyőn is kiválaszthatjuk az irányítottat, az Erővel való variálás szintén a stylusszal történik – bár ezt az A gombbal is megtehetjük, ami szerintem kényelmesebb, hiszen a mozgáshoz egyébként teljes egészében a d-padot használjuk, mondjuk a point-and-click módusz helyett... A game kinézete és hangzása egy Star Wars játékhoz méltó: bár néhány jelenetrészt és hangeffektet muszáj volt feláldozni a handheld port oltárán, az animációk simák, a pályatervek tökéletesek, és John Williams ópuszai is úgy szólnak, ahogy kell. Ugyan Wi-Fi támogatás nincsen, egy barátunkkal azért összefoghatunk néhány pálya erejéig.

Lényeg a lényeg: a PS3-as és Xbox 360-as iterációkhoz hasonlóan a Nintendo frontján is mindenki szerezze be ezt a játékot a saját kedvenc asztali és kézikonzol masináira. (Nekem külön karácsonyi ajándék volt, hogy a Wii-s verzióval játszhattam, ezt köszönöm Martinnak.) Nem csak fanoknak, de mindenkinek kötelező darab. Az Erő legyen veletek!

Petúnia
petunia@tombraider.hu





MARTIN BELESZÓL!

Csúcs játék. Egészen nyugodtan ki lehet próbálni, nem kell betojni, ez nem egy gyerekes sz*rság, ahogy sokat elsőre gondolják, hanem egy szórakoztató cucc – kooperatívban meg egyenesen istenkirály!

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

LUCASARTS / TRAVELLER'S TALES
MÁS VERZIÓ: X360, PS3

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló (ds: jó)

WII 1 - 2 játékos

NDS 1 - 2 játékos

✔ rengeteg humor,
változatos nehézségi szintek, kiváló szavatosság
X wii-n a kameranézet lehetne jobb,
online multi hiánya mindkét platformnál

WII NDS

8 pont

A JÓ ÉS A CSÚF









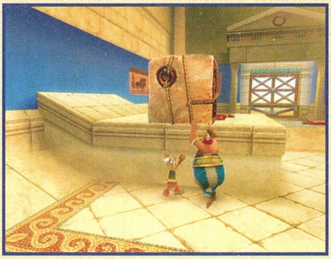
Hajlok rá, hogy ide bevezetésképp egy hosszabb leírást kanyarítsak Asterix-ről, a francia mesehősről, de szerintem mindenki ismeri legalább annyira, mint én. Jobban mondva Asterix gall, csak a kitalálói franciák. Ettől a játéktól viszont megmondom őszintén, a címe alapján idegenkedtem kicsit, mert nem sok jóra lehet számítani manapság a megjátékosított filmek/rajzfilmek terén, azonban azt már most elárulom, hogy ez csak alaptalan gyanú volt, és a game egy nagyon jópofa kis feldolgozása a mesének.

A GALIBA

A játékot egyedül vagy ketten irányíthatjuk, minthogy mind Asterix, mind Obelix egyfolytában a képernyőn tartózkodik. Az első meglepetés akkor ért, mikor az átvezető videó észrevétlenül átfolyt gameplay-be. Ja, hogy ezt már én játszom? A grafika kimondottan csinos, persze csak amolyan PS2 módra, de a környezet kidolgozottságára és a figurák mozgására nem lehet panasz. Nem bántam volna, ha a későbbiekben is egy ilyen kellemes Rayman-szerű ugrabugrában lett volna részünk (ha már franciák), de hamarosan kiderül, hogy egészen másról van itt szó.

A történetet most röviden ismertetném, figyeljetek mert tanulságos. Lovestorix egy görög férfiú, ki erős szerelmet érez Irina hercegnő iránt, vágyát azonban beárnyékolja az a tény, hogy Irina hamarosan feleségül megy Brutushoz – aki Cézár fia, ha valaki nem tudná. Lovestorix ezért kitalálja, hogy elindul az olimpiai játékokon (logikus, nem?), és ha megnyeri, Irina az övé lesz. Az egyetlen probléma, hogy a játékokon csak római honpolgár indulhat el, így Lovestorix búcsút mondhat jövendőbelijének. Hőseinknek ilyen gondja azonban nincs, hiszen mióta Cézár elfoglalta Galliát, Asterix-ék is rómainak számítanak – bármennyire is nem tetszik ez a gondolat Obelixnek. A világot mindeközben egy másik veszély is fenyegeti, egy őrült tudós ugyanis portálokat nyitott a párhuzamos világok fele, ami teljes zavart okoz, és ennek a végére kell járni. Ehhez is görög földön lesz dolgunk, így hát más választásunk nem révén, olimpiázni fogunk. Gondolom már ebből is kitaláltátok, hogy korunk divatja, a minijátékok ebben a programban is főszerepet játszanak. A háttérben egyébként egy film képkockái peregnek, szóval lehet, hogy hamarosan a filmvásznon is találkozunk ezzel a történettel, vagy már talán így is volt?

Ezt az egészet szépen fölvezeti nekünk a játék, az irányítástól kezdve a történtek miértjéig, és a későbbiek során is dinamikusan váltakozik a game és sztori, szóval akár rajzfilmélménynek sem utolsó, a szereplők is jópofán unatkoznak, ha épp nem csinálunk semmit. A játék áll egy mászkálós-keresgélős részből és az olimpiából. Az olimpiai faluba érve az első dolgunk az indulásunk érvényesítése lesz, de a történet során még elég sok dolgot tudunk itt csinálni. Út közben apró légiós sisakokat kell gyűjtenünk fizetőeszköz gyanánt, ezeket nemcsak az ellenfelekből, de a tereptárgyakból is begyűjthetjük, azok szétverésével. A második meglepetés akkor ért, amikor rájöttem, hogy a terep rombolható! No persze rombolás alatt csupán csak az asztalokat, hordókat kell érteni, de akkor se rossz. A kezelés elég összetett, különös tekintettel a harcokra, de a játék minden lényeges dolgot elmagyaráz. Ezen kívül a legfontosabb helyeken mindig jelzi, hogy mit kell nyomni. Harci eszköztárunk a későbbiek során még bővülni is fog, hiszen mozdulatokat az erre szakosodott árusnál külön is tudunk venni. Ja, és a lila villámfelhőbe ne menjetek bele, mert megráz – ezek azok a bizonyos portálok, ahonnan a különböző korokból származó lények érkeznek.



MARTIN BELESZÓL!

Eddig, ha emlékezetem nem csal, szinte minden Asterix játék jól sikerült. Ez is. Tessék megvenni a kölyköknek mozizás után!

CSAPATMUNKA

A két karakter között az R1-gyel váltunk, viszont szükségünk erre nem igazán lesz, mert mindketten nagyjából ugyanazt tudják. Annyi különbséget véltem mindösszesen fölfedezni, hogy a vékony peremeken fölmászni csak Asterix-szel tudunk. Az lett volna igazán jó, ha hol egyikükkel, hol másikukkal kellett volna felváltva megoldanunk feladatokat, de sajnos erről szó sincs. Viszont pozitív, hogy a játék során nem egyszerűen csak fel-alá mászkálás lesz a dolgunk, hanem olykor bizony szükség van a gógyinkra is. Olyannyira, hogy néha meg is kellett állnom egy pillanatra gondolkozni a továbbjutáson. A két figura együttműködésére rendszeresen szükség lesz, de ez természetesen egy játékos esetén sem akadály, a gép mindig tudja a dolgát.

A játék fő attrakciója persze maga az olimpia, mely szerencsére elég ötletesen van elővezetve. Kezdetben csak egyszerűbb versenyekkel találkozunk, amiket akár elsőre is teljesíthetsz, de később bonyolódik a helyzet. A fő sztorimódon kívül akad még multiplayer is, ahol az egyes olimpiai számokban mérhetjük össze tudásunkat. Ehhez viszont először meg kell nyernünk a versenyeket a főjátékban. Sajnos itt sem számít igazán kivel állsz rajthoz, megnyerhető szereplőből viszont elég sok van.

ATTRAKCIÓ

Végülis egész használható kis cucc kerekedett ki az Asterix at the Olympic Games-ből, számomra mindenképp pozitív csalódás volt. Ezzel együtt a játék inkább kisebbeknek ajánlható, már csak témája miatt is, de akinek a kedvencei közé tartoznak a két bajuszhős kalandjai, az is nyugodtan tehet vele egy próbát. A programnak csak egy komolyabb gondja akad, ez pedig a szavatossága, mely nem sok jót ígér. Ideális lehet olyan családoknak, ahol kisgyerek is van.

Kobe

ASTERIX AT THE OLYMPIC GAMES

ATARI
MÁS VERZIÓ: DS, WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ jópofa hangulat és feladatok
X rövid, platformjátéknak kevés

7 pont









Nem tehetek róla, de igazán soha nem jött be a Sega újgenerációs Phantasy Star sorozata. Pedig a kiváló alapanyagból rendre nagyon jó on- és offline típusú akció RPG-k születtek már a Dreamcastos verzió óta, én mégis másra vágyok. A régi négyrészes PS sorozat, melynek első tagja még Master Systemre, majd a többi három epizód MegaDrive-ra jelent meg számomra sokkal emészthetőbb volt, mint az akcióra kihegyezett DC-s és PS2-es verziók. A klasszikus sorozat ugyanis egy vérbeli JRPG volt, kiváló történettel, király harcokkal, aki teheti szerezze meg a Sega Genesis Collection-t és nézze meg az első három részt, megéri! Várom már, hogy egyszer a klasszikus sorozat folytatása mellett döntsenek. Erre azonban úgy tűnik nagyon kicsi az esély, hisz angol nyelven még az első négy rész fergeteges remake-je sem érkezett meg (pedig már két éve kiadták), csak Japánban hozzáférhető, méghozzá PS Generation 1-2 címmel. Nekünk meg kell elégednünk az Universe széria legújabb darabjával, az **Ambition of Illuminus**-szal.

Ez a progi a PS Universe rajongóknak készült (tulajdonképpen a PC-skenek ismerős kiegészítő lemez), tehát aki eddig nem kedvelte a sorozatot, az ezután sem fogja megszeretni. Másoknak azonban bőven tartogat újdonságokat ez a rész, mivel sikeresen turbózták fel a már meglévő programot. Igazi meglepetésekről persze nincs szó, csak a szokásos elvárható dolgokról. Ezúttal sokkal nagyobb lehetőségünk lesz saját karaktert kialakítani. A korábbi részekhez hasonlósan egészen aprólékosan megtervezhetjük emberünket. Karaktereinknek egészen új fegyvereket is adhatunk, sőt új harci stílusok is választhatóak. Természetesen minden új „kaszt” rendelkezik speciális támadásokkal, a repertoár bővebb, mint eddig. Ennek következtében a harc talán kissé pörgősebb, élvezetesebb, bár számomra, aki erős ellenszenvvel viseltetik az akció RPG-k többségével szemben, még mindig nehezen játszható, főleg ha konkurenciát is számításba veszem.

Az apróbb tartalmi újításokon túl vannak itt érdekesebb dolgok. A legfontosabb, hogy két teljesen új pályát is terveztek a programhoz, ahol a rajongókra izgalmas kihívások és küldetések várnak. Ha valaki esetleg nem ismerné a játékmenetet, annak emelném ki, hogy a program küldetésekre tagolható. Ezek elvállalásával és megoldásával lehet előre lendíteni a történet szekerét. Az új missziók viszonylag érdekesek, de még sem mentik meg a programot. Az anyag ugyanis offline módban csak egy darabig élvezhető, sajnos néhány óra után rendkívül unalmassá válik. Ennek oka talán ott kereshető, hogy egy online módra fókuszált játék esetében az offline mód csak amolyan bónusz, azaz nincs annyira kidolgozva. Bele kell azonban tenni a játékba, mert nélküle sokkal kisebb vásárlókört lehet elérni, legalábbis PS2-őn. Nem véletlen, hogy az előzetes infók alapján a 360-as verzió már nem fog offline móduszt tartalmazni (sőt, állítólag csak netről lehet majd lehúzni). Ezen nincs is mit csodálkozni, mivel ezen a gépen már-már evidencia a netes kapcsolat. A következménye mindennek, hogy a játék csak azokat a rajongókat fogja lekötni, akik nem unnak bele a végtelen tápolásokba és ismétlődő harcokba. A figyelmünket a történet sem fogja fent tartani, hisz kidolgozott, jól felépített hátteret nem fogunk a programban találni. Van ugyan sztori, de inkább csak funkcionális jellegű.

A program audióvizuálisan kb. tartja a már meglévő közepesen jó színvonalat. A grafika látványos és szép, de nem sokat változott az előző epizódhoz képest. Az audio viszont nekem jobban bejött, főleg a zenék terén.

Összefoglalásként talán annyit érdemes megjegyezni, hogy a PSU: Aol tényleg csak azoknak a rajongóknak ajánlható, akik oda voltak az első epizódért is és nem sajnálják a pénzt egy kiegészítő lemezért. Számukra, főleg ha még neten is tudják nyomni ideális választás. Mások azonban próbálják ki, mielőtt megveszik. Sok jó RPG van a PS2-es piacon, kár lenne pénzt kidobnunk az ablakon. Én mondjuk e helyett, a Rogue Galaxy-t javasolnám, ha színvonalas és király akció RPG-re vágytok.

V. Miki





MARTIN BELESZÓL!

Ismerve a Magyarországon PS2-vel online RPG-t játszó gamerek számát, be kell ismernem, hogy ezt a játékot csak azért teszteltük le, hogy elmondhassuk: látjátok, ilyen is van. Törekszünk a tökéletességre, na.

PSU: AMBITION OF THE ILLUMINUS

SEGA
MÁS VERZIÓ: X360

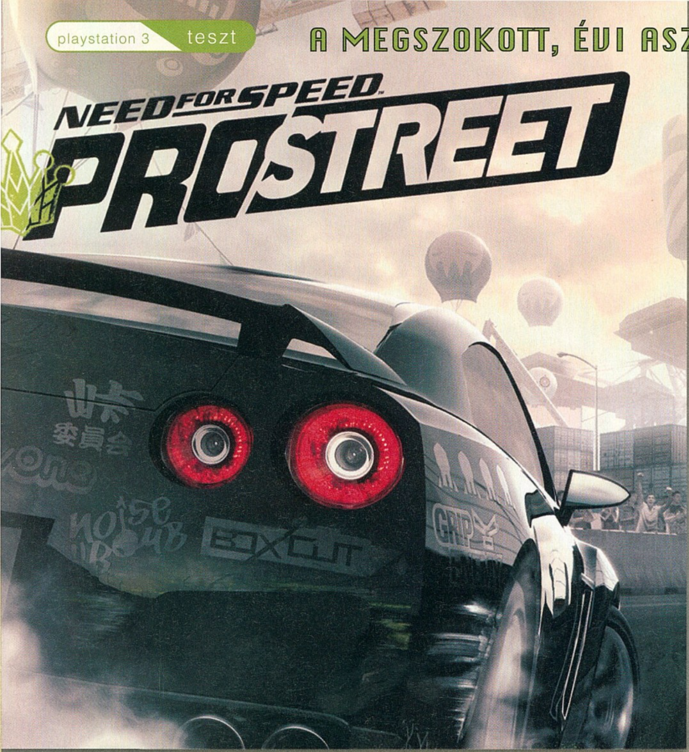
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos (6 online)

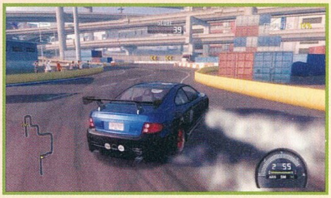
✔ tartalmas kiegészítő lemez
X csak rajongóknak

6 pont

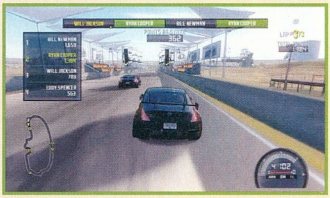
A MEGSZOKOTT, ÉVI ASZFALTBETYÁRKODÁS



NEED FOR SPEED PROSTREET







Nem újdonság, hogy az EA pénznyelő és pénzszerző gépezete a sikeres szériákból évente ontja a minimálisan megváltozatott új epizódokat, amelyekre a többség igenis vevő, ezzel további nyújtási lehetőséget adva a rétestésztákhoz. No igen, én speciel ezekkel kapcsolatban kicsit szkeptikus vagyok, de hát az eladások nem engem támogatnak, így inkább befogom a szám. A lényeg, hogy az egyik rétestészta az a Need for Speed, ami anno még igen nagy névnek számított az első játékgépeken, aztán folyamatos romlás mellett a sorozat címe kicsit bekoszolódott, hogy végül a sorozatgyártásokra ráálló cég visszahozza annak hírnevét, és az Underground-széria, illetve a Most Wanted és a Carbon így már újra tarolt a pénztáraknál. Éppen ezért nem meglepő, hogy idén előálltak a legújabb, **ProStreet**re keresztelt verzióval (két oldalas teszt a Konzol #110-ben), amelynél persze ígértek fűt és fát, avagy minden sokkal jobb és látványosabb és… blablabla.

Persze (ahogy az lenni szokott) a beígértek egy rész megvalósult, és van, ami ígéret maradt. A ProStreet ugyanis elment egy félprofi félszimulátoros irányba, amelynek természetesen a tuning adja az alapját. Van látványos, ám csak félig realisztikus törés, meg jó kis motorbőgetés, csilivili csajok és verdák, sok-sok füst és verseny, no meg saját trackgyűjtemény, amely mindenre jó, csak nem hallgatnivalónak (tudnám, minek van a merevlemez, amit már a sima Xbox is kihasznált a zenei aláfestés terén – bár jobban belegondolva az EA akkor is erőszakosan a saját dalait erőltette a játékosoknál… ennyire számít a vásárló igénye). Sajnálom, de nekem a modernkori NfS túl harsány, túl csicsás, és túl trendi – utóbbi már csak a nagyon menő tuningolós látványvilág, a menük hiperdivatos stílusa, és a fülemnek meglehetősen emészthetetlen zenék miatt is igaz. Ettől függetlenül, akik idáig élvezték az elmúlt évek NFS-termését, azoknak most is lesz okuk az izgulásra és az éljenzésre, hiszen a ProStreet a leírtak mellett is talán a legjobb epizód a sorozat újgenerációs (nem konzolgépek, hanem játékújulás szempontjából) megjelenései közül.

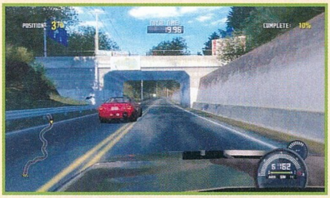
Ahogyan az ebben a számban leközölt kritikáimnál megszokhattátok, ezúttal is az online módozat kerül a célkeresztbe, már amennyit tudok azzal kapcsolatban. A mondat utolsó (meglehetősen szomorkás) része azért született, mert az EA valamit nagyon elqu****ott a dologgal kapcsolatban, hiszen a tesztelési három nap alatt a szerverük megadta magát (leállás miatt nem engedett fel – pont karácsonykor, amikor a legnagyobb igény lenne erre, hiszen mindenki ráér), ami azt jelenti, hogy a játéklehetőségek kilencven százalékát nem tudtam kipróbálni. Az ok: ahogy a MoH esetében, itt is találhatunk értékelt (rangsorolt) és nem értékelt meneteket, a nem rangsoroltban pedig csak a normál versenyen mérhetjük össze erőnket a többi játékossal (gyors játékkal: Quick Race) – igen, így van, az értékelt módoknál kell a szerver is, hiszen az tárolja és összegzi eredményeinket.

Hozzáteszem, hogy elvileg nem sokat veszítettünk a szerver ideiglenes halálával, mivel a rangsorolt mérkőzések közt is a Quick Race lelhető fel, illetve ehhez még jönnek a versenynapok (Race Day), és ennyi. Utóbbi esetében pedig ugyanazt kapjuk, mint az offline esetén, avagy a különböző játékmódokat összeállítva zúzhatunk végig a pályákon. Készíthetsz saját magad is versenynapokat, és ezeket a barátaiddal is megoszthatod, így online együtt is csatározhattok a saját készítésű küzdelmeknél. Nem sok, de több mint a semmi.

Amúgy a kis gyorsversenyeimnél nem sok jót tapasztaltam. Nagy az Isten állatkertje, és a kerítés meg annyira alacsony, hogy a bentlakók még az internetre is felszabadulhatnak. Pár éjszakás próbálkozásom alatt volt a versenyt végigdúdoló hülyegyerek (ezt nem tudom másképpen nevezni), meg mindenféle, minősíthetetlen alak, akik csak azzal szórakoztak, hogy a másikat kilökdössék az útról, vagy felkenjék a falra. Persze lehet, hogy mindez csak azért volt, mert a nem értékelt versenyeknél nincs tét, de az átéltek után már kedvem sem lenne a hagyományos versenyekhez, inkább lövöldözöm (MoH), vagy repkedem (BA2).

Mindent összevetve tehát nálam továbbra sem üt az NFS legújabb része. Lehet, már csak előítéleteim miatt sem, bár mentségemre legyen mondva, hogy minden új részhez „szűzen” ülök le, mert kutyából ugyan nem lesz szalonna, abban mindig bízom, hogy mindig lehet jobbat alkotni valaminél. A grafika elég szép, bár szerintem bőven nem hozza ki a gépből a maximumot, az irányítás nagyjából rendben van, és a hangulat sem rossz, de az alapokat már eladták nekünk egy párszor, és a minimális vérfrissítés, illetve az újgenerációs gépek tudását maximum 60-70 százalékban kihasználó, így kicsit felturbózott grafika nem tud öröméljenzésre késztetni. A sorozat rajongóinak ajánlom a programot, mások azonban óvatosan közelítsenek hozzá, hiszen ez ugyanaz a Need for Speed, mint amelyikkel az előző három résznél is találkozhattunk, csak éppen most ProStreet néven van eladva. Azt meg kész röhejnek tartom, hogy szektoros és hasonló módokkal villognak a készítők, ami ha jól belegondolunk, ugyanaz, mint a normál verseny, mivel úgyis az nyer, aki leggyorsabb, avagy az összesítésnél a leggyorsabbban ment végig az adott szektorokon… az eltérés minimális, kábé akkora, amennyi az újkori NFS-játékok közt észlelhető. Kéretik nem elküldeni a jó édes anyámba, mert az egy drága jó asszony, plusz szólásszabadság van, és ez csak egy vélemény, nem pedig szentírás.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com



MARTIN BELESZÓL!

Nekem maga a game marhára tetszik, de most is inkább a szingli – esetleg egy tévén ketten – játékmódra szavazok: ez mondjuk a neten sem lenne rossz móka, de ahogy a Gábor mondja, a gyökerek lökdösődése és bénázása megöli a játékélményt. Állat módon butul a világ… miért pont a konzolgamerek lennének kivételek?

NEED FOR SPEED: PROSTREET

EA
MÁS VERZIÓ: PS2, X360, PSP, DS, WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 2 játékos (8 online),
dd 5.1, 720p

✔ zúzás és zúzás, némi tuninggal karöltve
X valahogy még mindig nem az igazi

7.5 pont

KUTYAÜTŐKKEL NE KEZDJ!



Köztudott, hogy a kedvenc játékstílusom az FPS, avagy a belső nézetes lövölde (amennyiben számodra ez még új információ, vagy nem régóta olvasod a magazint, vagy nem fórumozol, vagy mindkettő), azon belül is a horrorisztikus és világháborús anyagok állnak hozzám a legközelebb – éppen ezért talán nem meglepő, ha azt mondom, igencsak kedvelem a MoH-szériát, bár azt rögtön hozzá is teszem a dologhoz, hogy az általam is tesztelt PS2-es Frontline óta nem találkoztam olyan epizóddal, ami igazán tetszett volna. Ám a gonosz átok úgy tűnik, megtörni látszik, és végre az EA is a fejéhez kapott, legalábbis az **Airborne** (két oldalas teszt a 109-es számban) erre enged következtetni, hiszen hosszú-hosszú idő óta a sorozat első igazán jó részéről beszélhetünk., amely a már említett epizóddal és a legendás, sima playstationös elöddel egyenértékű.

Kezdve a hihetetlenül hangulatos indítással (ejtőernyős érkezés Szicíliánál, „pár sarokkal" odébb ókori romok közti harc, stb.) és úgy egyébként a játékmenettel, amely méltó folytatása a már emlegetett részeknek, az Airborne újra a heroikus világháborús küzdelmek gócpontjába viszi a játékost. A feladatok ugyan a megszokottak (robbantás, likvidálás, kitörés, feltartás), a viszonylagosan linearitást nélkülöző pályafelépítés (arra mész, amerre akarsz, csak oldj meg minden feltüntetett feladatot), és az igazi háborús hangulat könnyen rabul ejthet bárkit, és akkor a grafikáról még nem is beszéltünk. Bár a program néha meglepően nehéz, ez még talán pozitívum is, hiszen a vissza-visszatérő káromkodások mellett valódi ÉLMÉNYBEN (így, nagybetűkkel) lesz részünk, plusz nem elhanyagolható tény, hogy így legalább a játék is tovább tart. De mi van akkor, ha az egyjátékos küldetéseket már mind letudtuk, ám szeretnénk még kicsit gyilkolászni? Ebben az esetben ott az online multi, ami annyira nem eget rengető, legalábbis lehetőségek terén, ám ahhoz bőven elég a hangulatának és a minőségének köszönhetően, hogy hosszú-hosszú éjszakákra álmatlanságot és véget nem érőnek tűnő csatározásokat hozzon.

A rendszerre felcsatlakozva választhatunk az értékelt (Ranked) és nem értékelt harcok között, amelyek közül természetesen az előbbit ajánlom, hiszen a program mindent pontoz, és az értékeléseknél – amennyiben elég jó vagy – igen hamar a világlista előkelőbb helyein végezheted (én például egy éjszaka alatt kerültem az ezerakárhányszázadik helyre, majd onnan a nyolczászvalahanyadikra, onnan pedig a hatszázasok közé, ami nem olyan rossz eredmény). Indíthatsz gyors meccset (Quick Match), amelynél automatikusan osztja a rendszer a lehetőségeket, vagy jómagad állíthatod be a kívánalmakat (játékmód és pálya), de akár saját meccset is indíthatsz, amelynél megszabhatsz minden apróságot (időlimit, pálya, fejlesztések stb.), és utána hozzád csatlakoznak a belépő játékosok.

A lehetőségek között egyébként alapjában nem sok minden van. Kapunk kevesebb mint tíz pályát, valamint három játékmódot, és ennyi, ezekhez csatlakozhatunk egyszerre maximum nyolcan (Kevés? Az!). Van klasszikus **Team Deathmatch**, amelynél két csapat között (szövetségesek és nácik) dúl a harc, és az a lényeg, hogy az időlimit lejártakor a legtöbb pontot szerző csapat nyer (a pontok a lelőtt ellenfelek után járnak); illetve van ennek az **Airborne** változata, amelynél minden ugyanez, csak éppen a szövetségesek nem a pályák x-helyein jelennek meg, hanem ejtőernyővel érkeznek minden újraéledésnél. A harmadik és egyben utolsó lehetőségünk az **Objective Airborne**, amely a megszokott területfoglalós játékmódokhoz hasonló, avagy az adott pályán van három zászló, amelyekhez oda kell állni, és akkor a csapat színét veszik át (vigyázat, a három közül az egyiket mindig csak ketten tudjátok „beszínezni") – amennyiben mindhárom zászló egy csapatnál van, az adott osztag nyer, de alapvetően az időlimit lejártakor nyer az a társaság, amelyiknél a legtöbb ideig voltak a zászlók. Ez a játékmód egyébként gyerekjáték lesz azoknak, akik a Warhawkban már játszották a hasonszőrű területfoglalósdit. Ennyi, nem több.

Kevés? Ismételten az… ám ezúttal a mennyiség nem egyenlő a minőséggel, hiszen az Airborne online multija hihetetlenül szórakoztató. Persze, jó lett volna, ha a TDM két verziója közül az egyik helyett mondjuk sima DM került volna be, vagy ha több játékmódot kapunk, esetleg többen is fent lehetünk egyszerre, de tudjátok, aki a kicsit nem becsüli… Ráadásul a játék tényleg élvezetes. Hét társunkkal együtt nyomulva abszolút élménynek számít, ahogy a csapatunk oldalán kúszunk-mászunk a lerombolt városban, és lassú mozgás közben (minél kevésbé tűnjünk fel az ellenfeleknek) keressük a célpontokat. Természetesen a világhálón vannak vérprofi egyének, és kutyaütők egyaránt – utóbbiaktól mentsen az ég, én szívtam már pár szerencsétlennel. Volt, aki arra nem volt képes, hogy egy zászlót megtaláljon, és volt, aki azzal szórakozott (szintén területfoglalásnál), hogy páncélököllel mindenkire lőtt, aki mozgott. Amikor ezen utóbbi kripli már harmadszorra nyírt ki, szépen odasétáltam mögé (vak és süket is volt), majd fejbelőttem… a miheztartás végett. Persze legszívesebben beleordítottam volna a mikrofonba valamit, amit akkor is megért, ha nem beszél angolul, de sajnos nincs még headsetem, így a drasztikusabb eszközt kellett alkalmaznom. Ami még idegesítő, az a camperek mennyisége (beguggol egy bizonyos helyre, ahol rejtve van, és onnan pl. távcsöves puskával szedi le az embereket) – ha van mikitek, ajánlom ezen esetben a nyugodt és visszafogott taktikát: kerüljetek mögéjük/föléjük/alájuk, durrantsátok fejbe őket, és a fogaitok közt kiszűrve súgjátok oda kedvesen a „fáking kempör" összetételű baráti köszönést.

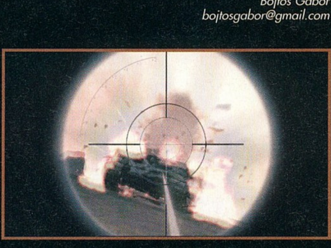
Amúgy mind a program, mind pedig a multi zseniális (pár apró buggal, de ez belefér), és utóbbi a hiányosságok ellenére is üt, amit bizonyít az is, hogy a CoD4 mellett labdába tud rúgni, hiszen párszázan mindig vannak a hálózaton. Csak ajánlani tudom, de most elnézést, szólít a kötelesség, még ki kell osztanom pár heccsatot.;)

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com









MARTIN BELESZÓL!

Szerintem jelenleg erősebb a szinglije, mint a multija – igazán ideje lenne feldobni hozzá pár letölthető pályát.

MOH: AIRBORNE

EA
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (8 online),
dd 5.1, 720p/1080i

✔ második világháború, minőségi moh-rész, pergős multi
X a multiban lehetne több játékos és több játékmód is

9 pont



A MOTORSTORM KIEGÉSZÍTŐK

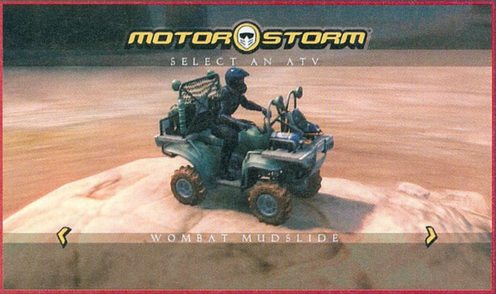
A Motorstorm ugyan „réginek" mondható PS3 game, hiszen lauch cím volt, de a Sony szerencsére nem felejtette el a remek online módusszal rendelkező porolást-sarazást, és érdekes PS Store-ról letölthető kiegészítőkkel tartja ébren a játékosok érdeklődősét.

A legelső addon egyben „foltozgató" funkciókkal is bírt a plusz adalékok mellett, és a **Revenge Weekend** nevet viselte. Életünket megkönnyítendően a legutoljára használt versenygép lett általa a default, vagyis az elsőnek betöltődő járgány, ha új versenyt kezdtünk – ami a játék finoman szólva lassúcska töltési idejét hivatott valamelyes kompenzálni. Szerintem jó ötlet volt, az ember úgyis általában egy gépet favorizál, miután kezdetben kipróbált párat. Emellett orvosolták a headset kommunikációjának internetes tűzfalon néha fennakadó betegségét is. Extraként a Coyote Revenge pálya régi-új földjén roboghatunk, mivel ez az eredeti, de fordított irányvonalú track, és az Eliminator kiesős verseny netes lehetősége is adott lett. Öt új gépezet is a birtokunkba került, amiből pl. a Wakazashi Razor nevű motor igen durván néz ki a szegecselt fémpáncél borításával, de a Wombat Mudslide ATV se kutya. Mellette a régi négykerekűek eltörpülnek, és szuper elöl a két nitrótartály meg a három összekötözött marmonkanna a hátulján. Homokfutó flottánk tankja lett az Atlas Varjack, amihez egy komplett kisteherautót raktak a négy pilinszka kerékre, a kamionok közé kerülő Atlas Arizona pedig egy acéltüskékkel meg tankcsapdákkal megerősített rabszállító kisbusz (az ötödik számomra is titok, mert meg kellett volna nyernem, hogy lássam). A következő különálló addon a Castro Capitano elnevezésű kisteherautó, ami a meglehetősen kemény megerősítésekkel és V8-as turbófeltöltőjével nem éppen gyors eszköz, de szinte lehetetlen félrelökni az útból.

Az ezt követő **Devil's Weekend** viszont már megint egy nagyobb lélegzetvételű cucc, hiszen egy teljesen új pályát is tartalmaz, ami a hagyományos weekend versenysorozathoz kapcsolódva teljes értékű szegmenst alkot, 9 új versenyt és 3 jegyet adva ahhoz, természetesen online lehetőséggel együtt. Sőt, emellett újabb öt gépezettel gazdagodhatunk! A Wasabi Oshizushi motor egy könnyített és gyors kétkerekű, a raliautókhoz csapódó Patriot V8-as olyan, mintha egy sportkocsit alakítottak volna át a terepviszonyokra, a kamionokhoz kapott Atlas Governor pedig egy meglepően kommersz nyerges vontató. McQueen Adventure homokfutónk picit hétvégi hobbikocsi benyomását keltette, és végül a Wasabi Rascal ATV-t is úgy nézett ki, mintha gyerekeknek készítették volna. Ám ezzel nincs vége, mert mind a 7 géposztályhoz jár egy extra skin, plusz egy extra zene is van a pakkban. Az új pálya vonalvezetése nem unalmas, mivel a rajt után nem sokkal egy nagy kivetítőn látjuk magunkat, ami közelről szemlélve tényleg olyan, mintha nagy RGB képpontokból állna össze, mint egy óriás TV képernyő. Utána egy csigavonalban felépített feljárót találunk a felső pályarészre, és ezt követi az elnevezést adó három kereszteződés amiben jól időzítve lökdöshetjük le a többieket az útról, végül pedig egy repülőgéproncs törzsén mehetünk át, mint extra látványosság.

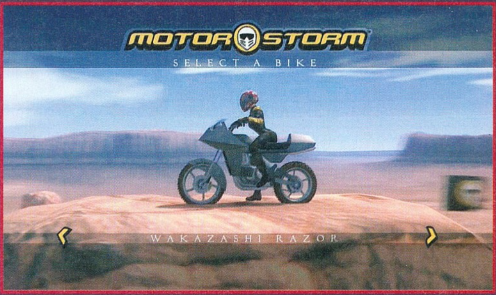
De még nincs ám befejezve a letöltögetés, hiszen a Store-on van még a Mohawk Roadhog motor és egy Lunar-tec Buffalo bigrig, mindkettő 3 különféle színezéssel, a Falfer Domino elnevezésű hotrod, és a karácsonyi ingyenes ajándék festés a Castro Varadero teherautónkhoz. Persze a csomagokban még pár csapatoknak való grafikai újítás is található, szóval aki teheti az töltse le vagy szerezze meg valahogy ezen kiegészítőket, feltéve, ha igen gyakori vendég a gépében ez a már klasszikusnak számító game!

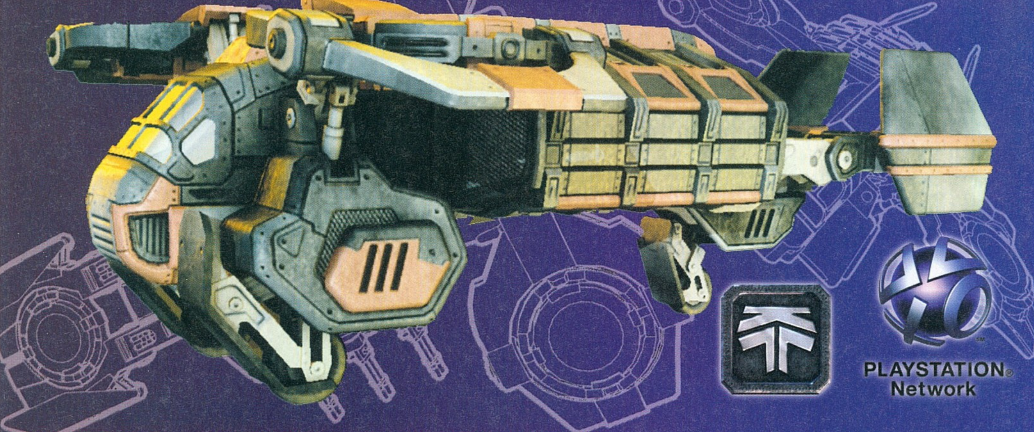
Dzson











WARHAWK: OPERATION OMEGA DAWN

Igen nagy kedvencem a Warhawk, talán az egyetlen netes játék, amelyik leköti a figyelmemet hosszútávon. Imigyen örvendeztem, amikor szóba került az első kiegészítő, ami egy teljesen új szigetet és egy spéci járművet tartalmaz.

A kapott extra csatatér neve Omega Factory, és alapkoncepcióját tekintve valamiféle gyártelep, ám ami a legjobb, hogy nagyon hangulatos félhomály takarja! Ezen látási viszonyok között a távoli létesítményeknek csak a sziluettjei, és a világító lámpái látszanak, ami amellett, hogy jól néz ki, még a csapatmozgásokat is jótékonyan elrejti – persze ha az ember nem figyeli a radarját aktívan. Jól járnak viszont a rambókéssel rohangálók, mert őket tényleg nehéz kiszúrni, mondjuk egy repülőgépről.

Az ipartelep öt szegmenssel járul hozzá a kollektív háborúsdihoz. Az Attrition egy klasszikusan kettévágott pálya, csapatalapú bulik rendezéséhez, amihez a két szélen a legmagasabb tornyok tetején kapunk bázisokat. A körben elhelyezett légvédelmi ágyúk miatt a megközelítése nem sétarepülés, ember legyen a talpán, aki onnan kiszedi a zászlót. Az Inversion kb. ugyanezt nyújtja csak egy kisebb alagúthálózatot is találunk. A Pipeline fő témája a hatalmas csővezeték birtoklása pontokért. A North Run a középső épületért folytatott csaták színhelye lesz, és végül a Dogfight egy kizárólag repülőkkel folytatott légiharcot jelent. A területeken persze minden megtalálható, bunkerek és fedett átjárók, hidak, szóval teljes értékű háborús zóna, főleg csapatoknak. Mert ugye a Warhawk nem az a tipikus egyéni „rohanok és lövök” elgondolásra épül, hanem a erősen a társas, összehangolt tevékenységekre.

Ennek tükrében nem meglepő az új harci eszköz, ami egy elég komoly csapatszállító lett. Mikor először láttam eléggé elhűltem, mivel simán elfértem a hasa alatt! A hajó három lebegtető turbinával rendelkezik, ami tutira Mátrix lopás, mert abban néztek így ki a hajók meghajtórendszerei, ugyanígy világítottak és elektromos örvényáramokat gerjesztettek maguk körül. A hivatalosan KT-424 Combat Dropship nevű jószágba összesen hét katona fér a pilótával együtt, ami már önmagában is alkalmas egy gyengébben védett bázis letámadására! Bár a mozgása meglehetősen lassú, de a páncélja még a tankokénál is többet bír, valamint ne higgyétek, hogy ki van szolgáltatva az ellenségnek, miközben vánszorog. Kapott ugyanis mindkét oldalára 3-3 új fejlesztésű Gatling gépágyút, amivel lebegő módba kapcsolva olyan zárótüzet lehet lenyomni, amin keresztül nem lehet csak úgy átjönni akárhogyan. Ha ez nem lenne elég a támadók megállítására, még van utasonként egy-egy hagyományos rakétavető is beépítve, vagyis a repülőkkel is meg kell gondolni a ráközelítési manővereket. Ám ha az ember egy félig döglött géppel be is hozza a cálzóradar hatósugarába, szembesül azzal a ténnyel, hogy másodlagos fegyverként csalikat is tud a bálnánk dobálni, szóval az erőviszonyokat hamar át kell értékelni. Ám a legjobbat még nem is mondtam, a gép képes egy tankot vagy terepjárót is felemelni és magával vinni személyzettel együtt! Megfelelő taktikával, támogatással és pilótával használva komplett csapásmérő erőt jelent tehát. Az ellen a trükk ellen pedig, ha akaratunk ellenére vettek fel tankostul, gyorsan nyomjunk egy Kör gombot, mivel vicces kedvű egyének még a tengerbe is dobálhatnak, ha nem figyelünk.

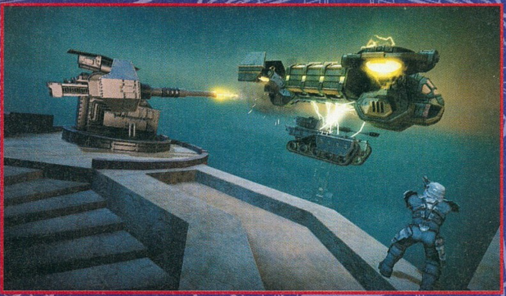
A játék igényli a legújabb, automatikusan települő patchet, ami jó pár javítás és újdonság mellett még a régi területekhez is ad egy-egy szállítóhajós pályát, ami a meglévők közül kerül ki, tehát csak a plusz járműben ad újítást.

Dzson

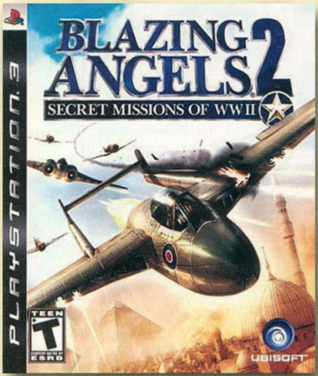








TIZENHAT PÁR SZÁRNY













Mindig is jópofa dolog volt a videojátékok világában, hogy olyan dolgokat is kipróbálhatunk, amilyenekhez hasonlóra a való életben soha nem lesz lehetőségünk – éppen ezért külön élmény, amikor például egy tokiói buszsofőrt személyesítünk meg, vagy metrót vezetünk, esetleg szimplán lövöldözünk valamelyik nagy háborúban, de szintén hatalmas móka, amikor egy repülő kasznit vezetve merülünk el a habfehér felhők között… legyen szó szimpla repkedésről vagy éppen szintén világháborús gyilokról. A **Blazing Angels** pont utóbbiba visz el minket, bár a második rész már kicsit elrugaszkodik a valóság „szürkeségétől", amely az első részben várt ránk, és ezúttal titkos küldetések és mindenféle prototípusok, fejlesztés alatt álló „csodafegyverek" állnak a mi vagy éppen ellenfeleink rendelkezésére.

Persze a cél a szokásos, hiszen a kezelés elsajátítását segítő bemelegítés után következő missziók felvonultatnak mindent, amit csak épeszű játékos és játékfejlesztő elképzelhet egy repülős/lövöldözős videojáték esetében: céljárművek likvidálása, helyszínek lebombázása, epikus légi csaták és minden, ami szemnek és szájnak ingere. Ezek közé becsúszott egy-két monumentálisabb élmény is (például a nagy léghajó körüli adok-kapok), pláne, hogy a környezet időnként igen impresszív (bár alapvetően nem vagyok elájulva a megjelenítéstől, már csak a képfrissítési problémák miatt sem), ám a teljes egész sajnos így is untató egy kicsit, legalábbis nekem is az a véleményem, mint Krisznek, hogy a játékmenet erősen hajlamos a monotonitásra. De nem, ezúttal elhagyjuk a hagyományos tesztelési formát (ahogy ebben a számban mindegyik cikkemnél), és rátérünk az online módokra, aki pedig további egyjátékos információra vágyik, az lapozza fel a 108-as számunkat.

A Blazing Angels 2-ben való elmerülés után igazi meglepetés, amikor felcsatlakozunk a hálózatra (multiplayer van lanban és osztott képernyőn is, de számunkra most nem ez a lényeg), hiszen a felmerülő lehetőségek alapján nyugodtan elmondható, hogy a játék az egyik legkomolyabban kidolgozott multival rendelkezik. Nem elég ugyanis, hogy egyszerre tizenhatan oszthatjuk egymást és a gépet, de erre ráadásul igen sok fajta mód is a rendelkezésünkre áll.

Kezdésként ott a **Solo** verzió, amelynél mellőzünk mindenféle csapatmunkát, ezúttal csak és kizárólag magunkkal kell foglalkoznunk. Ebben a változatban az alábbi lehetőségeink vannak: Dogfight (klasszikus deathmatch, avagy az adott pályán mindenki-mindenki ellen van, és lőnöd kell mindenre, ami mozog), Aces High (az lesz az úgynevezett Ace, aki elsőre megöl valakit, és amíg őt nem lövik le, az is marad – aki megöli, az veszi át a szerepét –, fontos, hogy csak az Ace szerez pontokat, és a játéknak az időlimit végével, vagy az adott pontszám megszerzésével lesz vége), Seek and Destroy (minden ellenfelet meg kell ölnöd egyszer, amíg valakit nem lőttél le, egy jelzés mutatja, hogy ő még célpont… természetesen a már lelőtt célpontokat is üldözőbe veheted és gyilkolhatod, de csak addig kapsz pontot valakiért, ameddig ő célpont – avagy mindenki csak egyszer ér pontot), valamint a Racing (szimpla versenyzés).



A **Co-op** (kooperatív) módban a játék nevéhez hűen össze kell fogni a többi játékossal, ami azt jelenti, hogy a társaság egy csapatban játszik, és így kerülnek elő a különböző játékmódok: Kamikaze (a gépi ellenfelek öngyilkos stílusban támadják a bázist – értsd: belerepülnek –, amit a játékosoknak kell védelmezniük – a játék akkor ér véget, ha a bázist lerombolják, vagy amikor a támadókat már mind lelőtték), Campaign (hagyományos kampány, avagy missziókat kell teljesíteni, csak éppen a többi játékossal együtt haladva, egymást támogatva), Skirmish (egyszerű terület-felfedező móka, időlimit, és kötelező missziók nélkül).

Az utolsó, **Squad** mód pedig két csapatra osztja a bejelentkező játékosokat: Dogfight (szintén deathmatch, csak éppen két csapattal, avagy az ellenséges csapat tagjait kell célba venned), Kamikaze (a már kitárgyalt játékmód, ám ezúttal a támadókat is játékosok irányítják), Assault (ugyanaz minden, ám az előző móddal ellentétben nem csak öngyilkos merénylők módjára, hanem normál tűzerővel is támadható a bázis), Capture the Flag (hagyományos zászlórablós játék), Epic Battles (két csapat, különböző feladatok elvégzése a harc alatt… nyammi).

Khmmm, tudom, kicsit gyorstalpaló módon lettek előadva a lehetőségek, de sajnos mindezt csak két oldalon lehetett volna bővebben kifejteni. És hogy milyen az élmény? **Annak, akinek a normál egyjátékos küldetések tetszenek, biztosan be fog jönni az online móka**, hiszen sokkal izgalmasabb a többiekkel együtt repkedni és gyilkolászni (a csapatmunka nagyon jó, ha nem egoistákat fogsz ki), ám számomra a multiplayer is ugyanúgy unalomba fullad egy idő után, mint a szimpla offline játék. Talán bennem van a hiba, de egyszerűen ez a Blazing Angels 2 valamiért nem fog meg. A grafikai megjelenítés nem valami lehengerlő, a feladatok hamar unalmassá válnak, és az egész valahogy olyan „műanyag". Ne kérdezd, ezt hogy értem, jobban nem tudom megmagyarázni. A Secret Missions-t vagy imádni fogod (ha fanatikusa vagy a repülőknek és légicsatáknak), vagy szimplán érdektelen lesz számodra – és bár az online multiplayer elég pofás lett, a lényegen ez sem változtat –, így a vásárlást csak akkor javaslom, ha az előbbi kategóriába esel.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

MARTIN BELESZÓL!

Rohadt jó repülős game, a multija pedig telitalálat. Szerintem érdemes rárepülni!

BLAZING ANGELS 2 - SECRET MISSIONS OF WWII

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos (16 online), 720p

✔ világháborús repkedés, kimunkált online multi
X valahogy érdektelen az egész

7 pont

AZ UTOLSÓ SZAMURÁJ (REMÉLHETŐLEG)



Kengo Zero







Gondolta volna valaki, hogy a feudális Japán múltja, története, és a legendás szamurájok kora unalmas és élettelen is lehet? Mert én nem, de a Genki-féle **Kengo Zero**-val eltöltött órák után kétségem sem támad felőle, hogy ilyen is létezik. Nem tudom egyszerűen felfogni, hogy a japán illetőségű Genki miért pont a saját kultúrájukat és múltjukat jelölte ki kasztrálásra – pedig a XVII. század derekán virágzó feudális birodalom a szamurájokon kívül egy rakás olyan szépséggel bír, amelyeket felhasználva bizony döbbenetes hangulatú produkciót lehetett volna a boszorkánykonyhában összekotyvasztani. Ehelyett mit talál a Kengo korongján a nagy várakozásokat támasztó játékos? Egy kilúgozott, unalmas és lapos félkész demonstrációs förmedvényt, amely meg sem érdemli azt, hogy teljes értékű játékként kerüljön a boltok polcaira.

Nos, ha kellően elhajtottam a nyájas olvasóközönség érdeklődését a Kengo: Zero-val kapcsolatban, egy pillanatig aggódjatok. Maximum megkímélitek magatokat egy apróbb csalódástól, amely azzal, hogy aktívan érdeklődtök Japán kulturális múltja iránt, csak még inkább erősödne. A kitartó szamuráj-növendékek számára elárulom, hogy a Kilencek legendája alcímet viselő baleset valójában az ország történelméhez kapcsolja a Kengo-t, már ami a sztorit illeti – aki azonban masszív és váratlan fordulatokra, történelmi fordulópontokra és gigászi harcokra számít, sajnos rossz szamurájra tett. A kilenc harcosnak mindössze annyi köze lesz egymáshoz a történet alakulásában, hogy egymást kaszabolják majd halálra olyan neves személyiségek közepette, mint a legendás Musashi Miyamoto, Jubei Yagyu, vagy Ito Ittosai mesterek. Ettől a nemes felismeréstől persze azt várnánk, hogy mindegyikük igazi egyéniség, eltérő harcstílussal, és jellemvonásokkal, de akármelyikkel is kerülünk szembe, ugyanazt a modort láthatjuk viszont, mint nyolc másik társánál. A mozgáskoordináció és a forgatókönyvíró munkatársak valószínűleg a hetvenes évek kung-fu filmjein nevelkedtek és az egyetlen, ami megmenti a az akcióbetétek komolyságát, az eredeti japán hang. Még szerencse, hogy elég gyakran megtörik az öt perc után unalmas és hosszútávon végtelenül irritáló hörgéseket, amelyek már akkor is előtörnek a delikvens torkából, ha csak megfogjuk az oldalunkon csüngő díszes katanánk markolatát.

A Legend of the 9 lényegében nyolc történetet mesél el, amelyben nekünk, a mesterek közötti egyik kiválasztottnak az a feladatunk, hogy a rivális nyolcat eltegyük láb alól. Fedősztori természetesen nuku, indítékot is csak alapos kutatás alapján találhat a kezdetben (még) lelkes játékos – így ha képben szeretnénk lenni a ki-kicsoda kérdést illetően, bizony kilenc alkalommal kell teljesen végigkaszabolnunk a ninják, szamurájok és harcosok által elözönlött területeket. Magunk ellen természetesen nem küzdhetünk meg, azonban az éppen aktuális karakterünket saját arculatunkra formálhatjuk egy-egy agresszor megsemmisítése után. Kellően ingerült állapotban még az is megesik, hogy az egyes históriák végkifejletében ránk váró bossharcban annyira felhúzzuk magunkat, hogy a csatát követő Customize szekció alatt egész hatékony mozdulatokat is taníthatunk szamurájuknak. Ezek megvalósításához mindössze sorrendbe kell állítani a képernyőn megjelenő mozdulatokat, amelyhez a bokorugrás és ámokfutás képességek velejáróját, a tapasztalati pontszámokat használhatjuk majd fel. Ha már mindenképp a játék felett törünk lándzsát, ez az egyik olyan sarkalatos pont, amelyben egy kis képzelőerővel tényleg egyedi harctechnikát és kardforgató mozdulatokat fejleszthetünk ki hősünk számára. Kár, hogy az erőfeszítéseknek semmi értelme, ugyanis ismét csak agyatlan gombnyomkodásba torkollik az egész művelet, így akármilyen ellenféllel is állunk szemben, elegendő testi közelségbe kerülni, és néhány gyors gombnyomás segítségével monoton lekaszabolni a célpontot. Fantázia nulla, mozgáskoordináció nulla, a lehetőségek száma a művészi öldöklésre, úgyszintén. A küldetések alatt észrevehető, egyetlen jelentőségteljes momentum a helyszínek elrendezése: bár egyik sem túl nagy kiterjedésű, kellő kerülőútvonalat és lehetőséget ad arra, hogy átéljük a korai filmekből ismerhető tipikus helyszínek varázsát – mint amilyen pl. a felkelő napfényben megcsillanó hajófedélzet, vagy az éjfekete sötétben betámadt erdei ninjaerőd. Checkpoint és mentőhely természetesen nincs, így elég egyetlen rossz döfés, és máris kezdhetjük az egész felvonást elölről.

Miután kellően kicsapkodtuk magunkat a nyolc misszió mindegyikében, már csak az egyéb játékmódokban bízhatunk – merthogy a Genji ilyenekre is gondolt (talán épp szándékosan?) A Mission Mode tíz kampánytérképre kalibrált egyedi objektívákkal és A-ból B-be tartó monoton küzdelemmel vár, míg az Xbox Live, illetve egy másodlagos kontroller kétjátékos, 1-1 elleni küzdelmet kínál. Egyik se viszi túlzásba a fantázia fogalmát, legtöbbjük ráadásul már a kezdetekkor lelövi az összes meglepetést a „Three Ronin Must Die"-szerű elnevezésekkel.

Elég sajnálatos, hogy az X360-on tátongó űrt betölteni hivatott játék mindössze ennyit képes csak felmutatni: a monoton kaszabolás, a fantáziátlan megvalósítás, a béna mozgások, és a korlátok közé szorított küzdelem nem túl bíztatóak egy ilyen franchise számára. A karakter fejlesztése és tanítása egy nagy vicc, a feudális japán múltjának történetbe való átültetése úgyszintén; így a kérdés, amely egy hangulatos japán hack & slash akciójátékot nevezne meg, továbbra is megválaszolatlan marad. Találkozunk mi még a szamurájok földjén Xbox 360-on, de biztosan nem most. Talán majd jövőre, egy komolyabb fejlesztőcsapat és egy nívósabb produktum bemutatója alkalmával.

Stinger
stinger@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Szamurájos-ninjás FPS, az kéne nekünk! Mondjuk CoD4 motorral, tucatnyi korabeli fegyverrel, íjjal, dobócsillaggal, többféle katanával, lándzsával… tudom, álmodik a nyomor.

KENGO ZERO: LEGEND OF THE 9

GENKI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

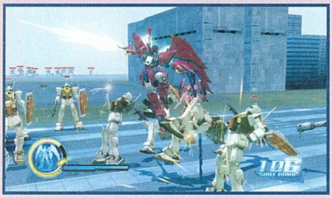
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 - 2 játékos (2 online),
dd 5.1, 720p/1080i

✔ szamurájok, katanák
X ingerszegény környezetben

3 pont

TÁJJELLEGŰ GUNDAM







Talán nincs is a felkelő nap országában – de még Japánon kívül sem – senki, aki ne találkozott volna a Dynasty Warriors szériával, ha kedveli a videojátékok világát. A tradicionális sorozat a manga-anime-videojáték örök nyertes triónak hála az egyik olyan japán slágerek egyike, amely bármely formában, szinte kivétel nélkül képes milliós nagyságrendű eladásokat produkálni. Talán ezért, és az időtállóság megőrzése érdekében döntött úgy a Koei, hogy tízévnyi hadakozást követően kicsit felkavarja a DW körüli poshadt állóvizet. A mixtúra elkészítéséért dúló harcban nem nyúltak mellé, ugyanis a hihetetlenül populáris Gundam dinasztiát szemelték ki a bomba megépítéséhez. Bár az eredmény kétségkívül felrobbant, ereje inkább csak egy kézigránátéhoz volt hasonlítható, amely botkar, mert ezek nélkülözésével rövid időn belül az ambulancián kötünk majd ki, gubbasztó és vicsorgó ábrázattal körítve.

Mi az akkor, ami változott? Apró fejvakarással megállapítható, hogy nem sok minden, de a korábbról megszokott feudális japán világ vasvillás felvonulói, és a botokkal túró segédmunkásai helyett most névtelen Gundam robotok öldöklése viszi előre a cselekményt. A sztori ugyanis az egyik legjelentősebb mozzanat a játék újításaira nézve, akár a klasszikus jeleneteket, akár a beszórakozott éjszakák végtermékeként szolgáló újabb fejezeteket értjük alatta. A DWG Official és Original játékmenete ugyanis két idősíkot különít el, így a klasszikus manga-anime, illetve a futurisztikus gundam-szimpatizánsok számára is adott az indíték a játék megvásárlására. Míg az Official mód a Mobile Suit G, vártam volna – a táj minden más lehetne, csak nem monoton és kietlen, hiszen az egyhangúságból az akció közepette is túlzottan nagy dózist kapunk… de nem, ez még a világűrben játszódó összecsapások alkalmával sem változik. Aki az antigravitáció hatásait várja, ismételten kiábrándul: a nagy büdös semmiben hadakozva furcsa érzéseket max. az inspirációban hiányt szenvedő fejlesztők alkotásvágya ébreszthet bennünk. Az ellenséges hordáktól maga alá csináló AI sem érdemel különösebben említést – ellenséges területre lépve birkamód körülvesznek minket, és addig nem is nagyon támadnak, amíg be nem indítjuk a pöfögő darálógépet. A mellénk szegődő csatlósok esetén szinte semmit sem veszünk észre a segítségből, a meghátráló harci kedvnek köszönhetően pedig a szövetséges is inkább púp a há-



hatalmas füstfelhőjében erőszakosan boronálta össze a Mobile Suit Gundam és Dynasty Warriors szcénák szerelmeseit.

Hogy két ilyen monumentális erő hogyan fér meg egymás mellett, valójában az univerzumok összedarálásában rejlik. Míg a játékmenetet és a harcrendszert a DW-ból nyúlták le élelmesen, addig a történetért, illetve a látványvilágért a Gundam-széria óriásrobotjai, illetve pilótáik a felelősek. Éppen ezért, ha korábban már volt szerencséd DW játékhoz, akkor a DW: Gundam sem fog nagy meglepetéseket tartogatni. A formula ugyanis továbbra is a „King of the Hill"-szerű, kőkemény kaszabolós stílusra épít, amelyben egy hős bőrébe (illetve egyedire szabott Gundam páncélzatába) csöppenve szó szerint utat kell vágnunk magunknak a hullámszerűen érkező milicista G-k gyűrűjében, a megszerzendő területekért cserébe. A térkép kulcspozíciójáért folyó hadjáratok közé olykor-olykor becsúszik egy változatosabb feladat is, így a monoton kaszabolást felváltandó utat kell biztosítani a szövetségeseinknek, fontos személyeket kell megvédenünk a szállítás közben, vagy meghatározott számú és típusú célpontot kell likvidálnunk megadott idő alatt. Azonban akármelyik küldetést is nézzük, mindegyik ugyanabból a monoton gombnyomkodásból és ínhüvelygyulladást okozó kombók püföléséből áll… kár, hogy a DWG mellé nem jár vizes csuklószorító, vagy félautomata ro-

MARTIN BELESZÓL!

Valahol a cikk közepénél, ahol Stingit végérvényesen elnyelték az Alpha B és a Gamma D W X Zeta SD gundamok, egy jót azért mosolyogtam, de ezt a játékot nálam még ez a kis intermezzo sem mentette meg. Ez a game nem csak robotokról szól, de robotoknak is való, és azt hiszem, ezzel mindent elmondtam róla.

Mobil Suit Zeta G, és a Mobile Suit G ZZ Anime sorozatok Universal Century idősíkjának fontosabb eseményeit eleveníti fel, addig az Originalra bökve egy fikcionális sztori alakulásában vehetünk részt. Utóbbi ugyanis Mobile Suit G Wingek, Mobile Fighter G-k, és Turn A G-k fedélzeti fülkéjébe enged betekintést azzal a céllal, hogy a naprendszerben felbukkant, mellesleg a Föld pályáját keresztező új bolygót ne engedjük becsapódni az egykori otthonunkként szolgáló planétába.

Ami az Original opciót egyedivé teszi a sorozat elődeihez képest, az a történet előrehaladásával felbukkanó interakció, amely különálló Gundam sorozatok szereplői közötti párbeszédeket valósít meg. A készítőknek hosszas analizálást követően mindig sikerült egy-egy kulcsmozzanatot kiragadnia a cselekményből, amely kaput nyit a különálló sorozatok egybekapcsolására – ezért történhet meg az pl., hogy akár az Musha G. és a Wing G. Zero szereplői is harcolhatnak egymással, vagy egymás ellen a változatos csavaroknak köszönhetően. Bár a különböző G-szériák meglepően nagy pilóta és harci robot hozadékkal bírnak, valójában nem sok különbség van közöttük játékmenet szempontjából: a karakterek nagyon gyakran hasonló formában mozognak, és kezelik a fegyvereket, így az egyetlen komoly variálható opciót a missziók előtt testre szabható skillek, és fegyverzet elégíti ki. Az új mozdulatok, harci technikák és képességek természetesen a harcmezőn produkált teljesítményünk arányában nyílnak meg, azonnal nem látszik a jótékony hatásuk.

Látvány tekintetében nincs túlzottan rossz pozícióban a DW: Gundam – valahol a középsz@r és a jó mezsgyéjének határán tanyázik, látványos akcióelemekkel körítve. A hangulat a gundamisták számára elfogadható lesz, hiszen melyik rajongó ne élvezné a szépen animált robotok közötti csetepatét, amelyben az energy sword úgy szeli ketté a páncélzatot, mint a kés a vajat. A robothordák animációja is egész pofás, bár azért autobot-szerű átalakulást és mozgást ne várjon tőlük senki – pontosan olyanok, amelyek nem fárasztják a szemet a monoton kaszabolás alatt. Személy szerint a környezeti hatásoktól is többet ton, mint hasznos taktikai tényező. A játék fantáziátlansága és apró, bosszantó malőrjeire ellenére ideig-óráig képes ugyan lekötni az embert, de tartós addiktságot valószínűleg még a Gundam és Dynasty szimpatizánsoknak sem okoz. Bár hiányzik belőle a tűz, a geekek minden bizonnyal ezt is megveszik majd – ellenben velünk, akik inkább megvárnánk a következő epizódot. Merthogy ezt is biztosra vehetjük. Who's next?

Mobile STR Gundam
stinger@576.hu

DYNASTY WARRIORS: GUNDAM

NAMCO BANDAI / KOEI
MÁS VERZIÓ: PS3

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos,
720p/1080i, dd 5.1

✔ ezernyi gundam menetel hatalmas csatákban, fegyverbe verve
X földet túró paraszt módjára, kissé fakó bőrrel

5.5 pont



BOMBERMAN LIVE

Sok más klasszikushoz hasonlóan a Bomberman is feltűnt a Live Arcade egyre népesebb felhozatalában. Habár alapjaiban nem változott, a HD felbontásnak hála kimondottan pofásan fest, online akár 8-an is tolhatjuk (offline 4-en), különböző játékmódokkal tarkították, és találunk egy bomberman-szerkesztőt is, ahol tetszés szerint alakíthatjuk karakterünket. A játékmenet lényege, hogy a fix blokkok között elhelyezett bombákkal kirobbantsuk a feleslegeseket, és idővel a többi játékost is ártalmatlanná tegyük. Természetesen a többiek bombái sem kevésbé veszélyesek, így sok minden múlhat a gyors reflexeken. Szerencsére az irányítás teljesen dinamikus, így hamar el lehet sajátítani az alapokat, bár a sok jópofa power-upnak hála, a meccs végére mindig nagyon neccessé válik a helyzet, gondolok itt pl. az egész sorokat felrobbantó bombákra. Kellemes és szórakoztató árkád klasszikus modern kiadásban, a 800 pont pedig nagyon is korrekt ár.



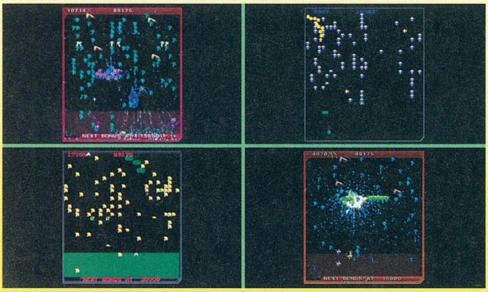
BOOM BOOM ROCKET

Zenés ritmusjáték az Electronic Arts-tól. A hold fényében 3D-s felhőkarcolók között cikázva kell minél nagyobb tűzijátékot fakasztva követni a számok ritmusát. A lentről felfelé haladó színes nyilakat kell felrobbantani, amint a fenti ritmusvonalra érnek, és ha betelik a kombómérő, a ravaszokkal aktiválhatjuk a bónusz módot, ahol hatalmas tűzijátékok kavalkádja fogad minket, a pontszámok többszörösével. A színes nyilakat a D-pad iránygombjaival, és az A, B, X, Y-nal is felrobbanthatjuk, sőt aki nagyon profi, az akár ötvözheti is a két fajta gombkiosztást a nehezebb számoknál. Apropó számok, összesen 10 féle áll rendelkezésünkre, amely egy minijáték esetében tulajdonképpen elfogadható, főleg, hogy nem is olyan rossz a felhozatal, nagyrészt techno és dance stílusban. Az alap játékmódon túl akad még egy survivor jellegű is, ahol a véget nem érő zene egyre csak gyorsul, valamint akad még egy Freestyle, és egy Visualizer mód is, ahol leginkább a tűzijátékon van a hangsúly. Jópofa, de 800 pont szerintem sok érte.



CARCASSONNE

Táblás kártyajáték a Sierra Online-tól. A klasszikus Carcassonne-ban hatalmas birodalmakat emelhetsz ellenfeleiddel versengve. A szabály szerint a 24 féle kártyalap soron következőjét csak oda teheted, ahol az passzol is a már lefektetett struktúrával, amely alakzata leginkább egy amőbajátékhoz hasonlóan terjeszkedik minden irányba, ahogy növekszik a birodalom. Aszerint, hogy milyen mintázatokat rakunk ki, létrehozhatunk utakat, farmokat, várakat, kolostorokat stb., melyeknek alapból van egy adott pontértéke, ami még növelhető is, amennyiben polgárokat helyezünk el rajtuk. Hogy egy mintázatot ki kezdett el, vagy hogy hányan vettek részt az építésében, az mellékes, ugyanis a pontszámot az kapja, aki be is tudja fejezni. Előfordulhat azonban, hogy egy-egy mintázat két játékoshoz is tartozik. A szabályok persze idővel egyre bonyolultabbá válnak, és az alapstruktúrákon túl továbbbonyolódik az amúgy is összetett online stratégia, melyet 800 pontért mindenkinek csak ajánlani tudok



CENTIPEDE / MILLIPEDE

Két Atari árkádklasszikus egy csomagban. Az 1980-as Centipede, valamint a '82-es folytatása, a Millipede neve is arra utal, hogy különböző csúszómászók egész hadával kell megbirkózni. A scrollozós lövöldékkel ellentétben hajónkkal csak balra-jobbra manőverezhetünk, valamint van egy pici függőleges mozgásterünk is, hogy a velünk egy szinten közelítő ellenfeleket is kikerülhessük. A legveszedelmesebb ellenfél egyértelműen a Centipede hernyó, mely találatkor kisebb fejecskékre hull szét, így pedig már igen nehéz kilőni őket a védelmet nyújtó gombablokkok között. A Millepede-ben még több csápos lénnyel kell bajlódnunk, ellenben beiktattak egy DDT-bombát is, mely robbanáskor méregfelhőt bocsát ki magából. Mind a két játéknak elérhető a feltuningolt audiovizuális, valamint egy alternatív hardcore változata is. A két klasszikus ugyan nem különbözik sokban egymástól, és egyik sem köt le nagyon sokáig, ellenben hamar rá lehet érezni az ízükre, szórakoztatóak, 2-en is lehet őket játszani, és az egész csomag csupán 400 pontba kóstál, így érdemes kipróbálni.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MÉZENGÚZ





Róka rege róka, mese-mese mátka, avagy a titkos történetek a beteg hétfejű sárkányról, akinek végül csak két szárnya nőtt… azok is keresztben. Íme az alapkáosz, amely csak rajzfilmszerűen, az emberi képzelőerő klasszikus rajzeszközeinek segítségével kel életre. A hagyományos értelemben vett rajzfilmek és a modern számítógépek által életre keltett világ határmezsgyéi lassan, de biztosan teljesen eltűnnek, mi pedig örömmel élvezhetjük ki a digitális forradalom termékeinek videojáték formába öntött szépségeit – már, ha vannak neki. A nagy karácsonyi hajrában épphogy túléltük L'ecsó Remy, a jópofa patkány szakácsbirodalomban tett párizsi kiruccanását, máris itt a következő áldozat: Barry B. Benson, a Dreamworks Animation egészestés rajzfilmjének, a Mézengúznak (Bee Movie) ifjú főhőse, aki egy ízig-vérig fiatalok számára készített jópofa videojátékban viszi tovább a mozivásznon szerzett sikerét. Ó, pardon: legalábbis *próbálja*.

A filmekből készült videojáték adaptációk általános megítélése gondolom nem kelt nagy meglepetést senkiben: néhány egészen különleges kivételtől eltekintve egytől egyig mindegyik fantáziátlan, pénzhajhász tucattermék, a játékipar megtűrt, ám jogosan kitaszított nemzetsége. Az esély, hogy egy filmes felmenővel rendelkező inkaráció gyermekek számára készült környezettel és főhőssel jelenik meg, csak tovább ront a helyzeten – szerencsére a Bee Movie nem tenyerelt bele teljesen a „jóba", még van esélye bizonyítani a becélzott korosztály körében. A jópofa Dreamworks Animation produkciót felnőttes fejjel komolyan venni ugyanakkor nem szerencsés, ellenben a család fiatal tagjai (aki természetesen látták az azonos című mozifilmet is) nagy valószínűséggel örömmel fogadják majd a szerethető méhecske figura kalandjait. A játékot fejlesztő Beenox ugyanis döntő többségben a mozivászonról ismerős jeleneteket foglalta játékos formába, igaz töltelékként saját ötleteit is belecsempészte a végeredménybe.



Bár a **Bee Movie Game** főként a gyűjtögetős és repkedős feladatokra épít, akadnak azért más meglepetések is a tarsolyban. A méhakadémiáról kikerülő Barry életét ugyanis nem a kaptárban töltve képzeli el, ezért szinte bármilyen feladatot bevállal, hogy bizonyítson. A vágyott hivatás művelése pedig nem áll másból, minthogy főhősünk izgalmas és veszélyes kalandokba keveredve teljesíti a méhekre szabott feladatot: gyűjteni a mézescsuprokat, beporozni a New Hive City szépséges virágait, ápolni a fonnyadókat, és levadászni rajra veszélyes szitakötőket, vagy ellenséges darazsakat. A fő játékmenetet színesítendő, a különböző helyszínek összeköttetéséül vad és őrült száguldozásban vehetünk részt (hol a járókelők, hol pedig a városka autói között), amely a sok akciójátékból ismerős gyors gombkombinációk benyomásával teljesíthető szinteket tartalmaz. Bár szabadjára is repkedhetünk a környéken, a gyors közlekedést elősegítendő, felpattanhatunk az autókra, amelyekkel villámgyorsan a kérdéses helyszínre érhetünk, ha úgy kívánja a helyzet. A rövid kocsikázást és repkedést követően azonban rá fogunk jönni (az idősebb korosztály legalábbis), hogy a metropolisz csak eleinte tűnik nagy kiterjedésűnek, idővel ugyanis átlagos kisváros méterűre zsugorodik a szemünkben.

Apropó, város: New Hive City külső, szabad égbolt alatt játszódó szintjei biztonságos és kevésbé veszélyes területeket is felölelnek, azonban a ledurrogtatható darazsak és egyéb repülő rovarok mellett bizony a gyakori felhőszakadással is számolnunk kell – mivel a méhek alapvetően nem kedvelik a nedves körülményeket, ezért külön képességgel rendelkeznek az ilyen esetekre. A méh-reflexeknek Barry sincs híján, így akár az időt is képes lelassítani (vagy magát kellően felgyorsítani) ahhoz, hogy repülés közben az esőcseppeket kikerülje – igaz, a funkció csak néhány pillanatig érvényes, ám ez elegendő lesz ahhoz, hogy valamelyik közelben található fedezéket elérjük. Ha nincs kedvünk állandóan ugyanazokat az útvonalakat bejárni (vagy már felszedtük az összes mézcsomagot a környéken), felpattanhatunk a Barry által érzékelhető légáramlatokra, amelyek villámgyorsan tovarepítenek minket. A szükséges objektumok felderítéséhez a Bee Vision képesség használható (minden bíborszínűre változik, csak az object item marad rózsaszín), amely csak pontosan annyira lesz segítségünkre, hogy ne ragadjuk le túlzottan hosszú ideig egy-egy pályaszakasz látszólag megoldhatatlannak tűnő feladványa előtt.

Összességében tehát a Bee Movie Game nem fog különösebben nagy akadályokat gördíteni senki elé, nehézsége nagyjából a favoritnak tekinthető Ice Age szintjén mozog. A szereplők fizimiskája, és arcmimikája kivételesen jóra sikerült, így a szeretnivaló teremtményekkel tarkított történet abszolút eleget tesz a fiatalabb korosztály elvárásainak. A BMG – bár feltételezi, hogy a család szeme-fénye nagyjából tisztában van az alapsztoriban látottakkal – az inspirációként szolgáló mozifilm megtekintése nélkül is élvezhető formában tálalja a történetet. A látvány olyan, amilyen, de a jópofa hanghatások, a gyors sebesség, és a háttérben zajongó autók, méhrajok, illetve élő-élettelen tárgyak sokasága tutira elvonja majd a figyelmet, és ideig-óráig biztosan lekötik majd a rosszcsontok figyelmét.

Kisvacak & Stinger

MARTIN BELESZÓL!

Álmomban sokszor méhecske vagyok, és beporzom a csajok bibéit a fullánkommal. Aztán a porzás nem sikerül, ezért újra meg újra poroznom kell… csak ebből nem csinálnak animációs filmet.



BEE MOVIE GAME

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: PS2, DS, WII

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 - 2 játékos

dd 5.1, 720p/1080p, mentés 60 kb

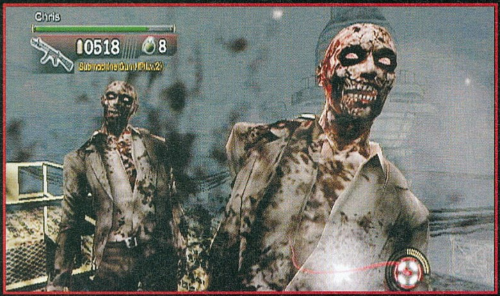
✔ jópofa karakterek, könnyed szórakozás, pár megnyerhető árkád ügyességi stuff

X csak ideig-óráig izgalmas, néhány feladat és helyszín iszonyú gyengére sikerült

6 pont

VÉRREL FOLYÓ KÁNAÁN







Amennyiben a horrorjátékok műfajáról beszélünk, a Silent Hill mellett a Resident Evil a másik olyan nívós sorozat, mely mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Mióta a T-vírus 1998-ban megfertőzte a világot, a bombasztikus sikerű fő epizódok életre hívása mellett a Capcom igyekezett több mellékszállal is gazdagítani neves játéka történetének fonalát: gondoljunk a két Outbreak részre és a Survival lövöldékre. Utóbbi a Namco által a PS2 számára tervezett pisztoly kiegészítőt, a GunCont használó trilógia. Egyik sem lett sikeres – jómagam a második Outbreak lemezét két nap konstans kínszenvedés után úgy vágtam ki a gépből, hogy az szinte már nekem fájt –, így még a legelvakultabb rajongók is szkeptikusak lehetnek a legfrissebb shooter, a Wii exkluzív **Resident Evil: Umbrella Chronicles** értékei felől. Az aggodalom azonban felesleges. Bár már a Resident Evil 4 Wii portja is meglehetősen jól sikerült, most egy attól eltérő élményben lehet részünk, mely közel áll a fő részekben prezentált minőséghez.

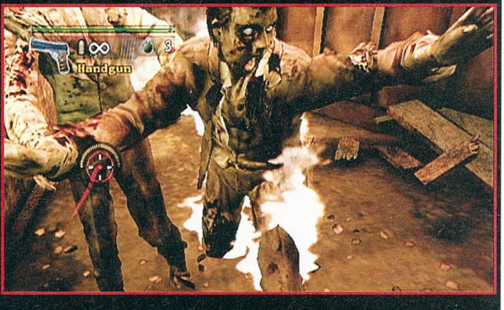
ESERNYŐNK VÉDELMÉBEN BIZTOS AZ EMBERISÉG JÖVŐJE

A krónikák-stílusú epizódok kiadása a legtöbb nagy múltú és népszerű sorozat esetén szinte biztos sikerre számíthat, hiszen a terjedelmes rajongótábor örömest nosztalgiázik a régi és jól ismert helyszíneken – főleg, ha ezen élmény a grafikai fejlesztésen túl legott meg van tűzdelve új információkkal. Az Umbrella Chronicles esetében is ez a helyzet. Fő célkitűzése azon események nagy vonalakban történő elmesélése, melyek a multinacionális Umbrella Corporation gonosz ambíciókkal bíró vegyi cég bukásához vezettek. Sőt, egy teljesen új fejezettel is megismerkedhetünk, mely Chris Redfieldnek és Jill Valentinenak komoly szerepet ad az Umbrella megbuktatásában.

A shooter természetéből következően első személyű nézetben tálalt Umbrella Chronicles az Észak-Amerikában november 19-én, Európában pedig december 7-én debütált Wii Zappert, az a fegyver alakú kontroller kiegészítőt használó játékok egyik úttörője. Bár nekem egyelőre nem nyílt lehetőségem ennek kipróbálására, a fórumokat böngészve a legtöbb játékos véleménye szerint nem ad hozzá sokat a Wiimote-tal és a Nunchukkal átélhető élményhez. A remote többek között a partijátékok lövöldéiben (pl. Rayman Raving Rabbids) is bizonyította, milyen jól és egyszerűen funkcionál lőfegyverként. Az Umbrella Chronicles esetében a Nunchuk egyetlen funkciója a jórészt fix kamera minden irányban történő enyhe mozgatása az extra tárgyak felszedése érdekében; viszont mivel a játék természetéből és igen gyors tempójából adódóan egyfolytában feszülten figyelni kell az ellenfelekre, én jórészt nem is vettem a kezembe. Az igazi nagy durranás azonban a kétjátékos módusz lehet, amikor is az összes ellenfél letarolásán túl a lehető legtöbb extra tárgyat tudjuk felszedni – aki teheti, próbálja ki!

A játék négy fő részből áll, melyek mindegyike három fejezetet és egy csokorra való alküldetést tartalmaz. Ezek természetesen a játékban való előrehaladásunkkal párhuzamosan,









egymás után nyílnak meg. Mindegyik epizód értékelésre kerül a teljesítés ideje, a megölt ellenfelek száma, a kritikus találatok, a szétlőtt tárgyak és a megszerzett dokumentumok alapján, amikor is A, B vagy C pontot kapunk a főmenüben megtekinthető ellenőrzőnkbe (Results.) Az értékelés mellett csillagok is járnak a derekas munkáért; minél jobban teljesítettünk, annál több. Ezeket a fegyverek fejlesztésére fordíthatjuk a testre szabás (Customize) szegmensben, melyek révén több lőszert lesznek képesek tárolni és nagyobb erejű pusztítást okozni. Az összeszedett dokumentumok az archívum (Archives) menüben olvashatóak el, melyek túlnyomórészt alapvető információkkal szolgálnak az Umbrelláról, szervezeteiről és tevékenységeiről, a kifejlesztett mutánsokról, valamint a S.T.A.R.S. Alpha és Bravo Teamjei karaktereiről.

Az első felvonás, a Train Derailment a Resident Evil 0 eseményeire reflektál a vonat, a kiképzőközpont és a laboratórium szerepeltetésével. Kevésbé jól sikerült, mint a másik három a nem túl változatos fegyverek, ellenfelek és akció miatt. A második, Mansion Incident című rész a Resident Evil történéseinek összegzése, meglehetősen izgalmas tálalásban – annak ellenére, hogy jól ismert sztoriról van szó. A Raccoon's Destruction című harmadik epizód Raccoon City, az Umbrella főhadiszállásaként és első számú munkavállalójaként elhíresült amerikai nagyváros pusztulásáról ad némi ízelítőt, mely történet azonban jelentősen módosult a Resident Evil 3-ban elbeszélthez képest – majd meglátjátok, mennyiben. A Resident Evil 2 történései csupán ezen szekció almisszióiban kerülnek említésre. Az Umbrella Chronicles utolsó nagy epizódja, az Umbrella's End az a vadonatúj kiegészítés, amelyről korábban szóltam. A 2003-ban, a Raccoon City pusztulása után öt évvel és a Resident Evil 4 történései előtt egy évvel játszódó eseményeket egyik korábbi játékban sem láthattuk. Az Umbrella's End egyben a stuff legjobban sikerült darabja kitűnő tervezéssel, új ellenfelekkel és néhány igazán kemény kihívással.

SEBESÜLTEK NINCSENEK, CSAK HALOTTAK

Az Umbrella Chronicles-ben a korábbi Resikben elbeszélteket ugyan kötetlenebb előadásban, viszont sokkal-sokkal akciódúsabb megvalósításban vehetjük magunkhoz. Ez azt jelenti, hogy jóval több dologra kell lőnünk, mint korábban, ide értve a zombikat, a különböző, borzalmas mutánsokat és az igazán kemény főellenfeleket is. Mindez természetesen előre meghatározott, jórészt lineáris útvonalon haladva történik, bár egyik-másik epizód esetében lehetőségünk van kiválasztani, melyik irányba haladunk tovább.

A rendelkezésünkre álló, célpontérzékelő tulajdonsággal ellátott fegyverarzenál meglehetősen bőséges. A sima pisztolyokból, géppisztolyokból, sörétes puskákból, gránátvetőkből, rakétavetőkből és egyéb klasszikusokból álló készlet nemcsak a rendeltetésének megfelelően működik, de a különböző ellenfelekhez idomul. Zombikra lövöldözni viszonylag könnyű a sima pisztollyal is, de a gyorsabb szörnyetegeknél már meg kell fontolnunk a stratégiát, és a gyorsabb tüzelésű automatákat választani.

A játék egyik legjobb oldala az egyszerűsége: csupán rámutatunk a képernyőn a célpontra, és a B-vel lövünk. A túlélés érdekében azonban fontos a gyorsaság, főleg az egyszerre nagyobb csapatokban rohamozó – és ez a gyakoribb – opponensekkel való elbánás esetén; ilyenkor jut szerephez azok gyenge pontjainak megkeresése, melyet eltalálva azonnal megszabadítjuk őket a földi lét gyötrelmeitől. Az általánosabb és nagyobb számú ellenség csoportjait képező zombik és kutyák esetében ez általában a fej első vagy oldalsó része, míg a ritkábban előforduló pókoknál és egyéb rovaroknál a tor tájékára kell céloznunk. A gyenge pont megtalálását a célpontérzékelő célkereszt vörös színre válásával jelzi. Zombiknál jó stratégia, ha először lábon lőjük „emberünket", így egyrészt a földre zuhant lény fejét könnyebb eltalálni, másrészt nem ront ránk annyira gyorsan.

Másodlagos fegyvereink a gránát és a kés, melyek használata az A gomb lenyomva tartása közben történik. A gránátot ellenfelek csoportos támadásakor érdemes eldobni a B lenyomásával, míg a kés használatához – a kisebb repülő rovarok vagy gusztustalan puhatestűek rohama esetén „gyertek köcsögök, itt vagyok!" csatakiáltással kísérve – pedig csupán a remote-ot lengetjük oldalra meglehetősen gyorsan.

Itt kell megemlékezni az Umbrella Krónikák újabb, a Wii mozgásérzékelésére építő tulajdonságáról, nevezetesen az időzített akciókról. Ide tartozik egyrészt az, amikor a zombik közel kerülve hozzánk a nyakunkba akarják vetni magukat, hogy megharapjanak. Ekkor lép életbe az ellentámadás (counterattack) mozdulat, melynek során a remote-ot kell ráznunk, mire karakterünk egy mozdulattal végleg elcsendesíti az őt rossz szándékkal átölelni szándékozót. Ebbe a rázásba bele kell jönni. Az elején a nem gyakorlott játékos tipikusan túl későn reagál, viszont egy idő után én már automatikusan ráztam a Wii-t még a parancsikon felbukkanása előtt, amikor egy zombi hívogatóan felém tárta a karját.





Hasonló gyors gombnyomkodós szakaszok vannak egyes jeleneteknél – pl. egy csapat zombi teherautóval akar minket elgázolni, amelynek el kell ugrani az útjából – vagy a komolyabb főnökharcoknál. Ilyenkor az A-t, a B-t vagy a kettő kombinációját kell időben megnyomnunk, illetve a remote-ot ráznunk. A főnökharcoknál különösen sokat számít, mennyire vagyunk ügyesek és gyorsak ezen kihívások során. Nehezíti a dolgokat, hogy sok játékkal ellentétben itt a kombinációk minden ismétléskor változnak.

Előrehaladásunk során a fegyvereket és a gyógyító tárgyakat az A gombbal vesszük fel. Ezen túl érdemes lőni szinte minden olyan objektumra, amelyre célozva a célkereszt belső sávja fehérre vált, mert pl. a lámpákban is lehet életerő tárgy, a dobozokban pedig dokumentum. Utóbbiak összegyűjtése valóban nem kis kihívás.

ÉRTÉKELÉS

A megállás nélküli előrehaladás, az egyfolytában és gyakran csapatosan támadó ellenfelek és az extra tárgyak utáni kutatás igen feszített játékélményt eredményeznek. Bevallom, engem ez olykor stresszelt és a játék közepétől nehezedő fejezeteknél már ki is fárasztott, jobban kedvelem a nyugodtabb menetű game-eket. De ha valaki az agresszivitását akarja levezetni, ne menjen tovább. Jó dolog, hogy a három nehézségi szintet (könnyű, normál, nehéz) akár minden egyes pálya előtt módosíthatjuk, bár én a könnyű és a normál fokozat között kevés különbséget találtam.

A játék életkori besorolását jelző címkéjén a 18+ látható; ehhez képest nem fröcsög a vér hektoliterekben, amit azért egy akcióorientált horrortól elvárnánk. Grafikailag a másik probléma, hogy 16:9-es képaránynál – melyet most már én is meg tudok vizslatni, hála az egy közeli jó barátomtól frissen beújított új, bika tévémnek – bal oldalon egy fekete csík jelenik meg. Ezektől eltekintve azonban minden nagyon szépen és részletesen kidolgozott, realisztikus, a korábbi részek előre gyártott hátterei is a múlt ködébe vesztek. Ami a hangokat illeti, a zenével és a környezeti zajokkal nincs gond, de a szinkron hagyományosan B-kategóriás – remélhetőleg az utóbbit kikalapálják a Resident Evil 5-ben. Az extrák összegyűjtésével együtt is a játék viszont sajnos maximum tíz óra alatt teljesíthető.

Összességében az Umbrella Chronicles tehát egy jól sikerült alkotás. Ha Resi fan vagy, és van Wii-d, kötelező beszerezni ezt a játékot, a műfaj híveinek pedig szintén ajánlani tudom. Egy a lényeg: ha nekiugrasz, mindig harcra készen kell állnod!

Petúnia
petunia@tombraider.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ne várj tőle annyit, mint egy „rendes" Resident játéktól. Ez egy sima shooter, amit a Resident univerzumba helyeztek. Nem kell benne sem kulcsokat keresgélni, sem ládákat tologatni… sőt, kódokat keresgélni sem. Zapperrel mondjuk nem rossz móka.



RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

CAPCOM / NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

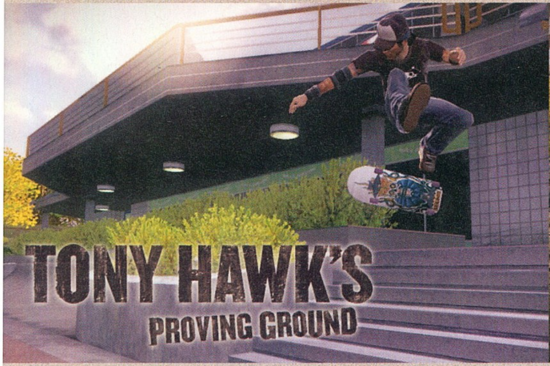
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos, 16:9, 480p

✔ ismerős helyszínek, új információk, remek irányítás
X túl feszített tempó, túl sok akció, lehetne hosszabb

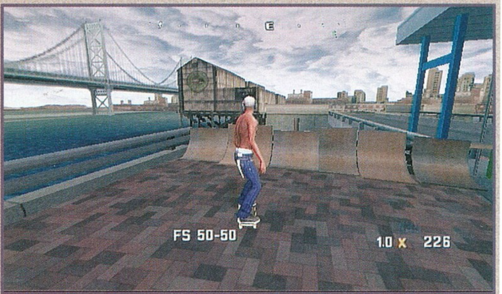
7.5 pont

KÉT ESÉS KÖZÖTT…









Bal kezemben a Nunchaku, jobb kezemben a Wiimote, és most épp egy tűzcsap tetején pörgök, immáron fél perce… Szó se róla, az élethűség és a Tony Hawk viszonyát a SKATE már sikeresen lebuktatta, mikor pár hónapja bemutatta, hogy hogyan is kell egy mai tűzforró deszkás anyagnak kinéznie. Azóta más szemmel nézünk a TH játékokra – nem mintha az utóbbi részeknél nem kezdtük volna már érezni a fásultságot. A Tony Hawk valójában inkább Tiny Hawk. Afféle nagyvárosi mókázás, amelyben leszánkázunk a korláton, összetörjük a berendezési tárgyakat, paradicsommal dobáljuk meg a járókelőket, és közben hú, de jó fejek vagyunk. Nem megbántva a Tony Hawk rajongókat mondom, de a sorozat részről-részre folyamatosan veszítette el deszkás jellegét, és lett egyre inkább középszerű baromkodás deszkahátion.

Első lépésben odaadtam a játékot egyik haveromnak, aki annak idején az összes Tony Hawkot végigtolta, mégse mondanám keményvonalas videojátékosnak; egyszóval a Wii-t elvileg neki szánták. Próbálta, próbálgatta, de fél órányi kitartó próbálkozás után inkább föladta. Kínszenvedés tolni szerinte ilyen rángatással a deszkát, és még ha nem is lenne az: mi ez a Stunts ('90-es évek elejének nagy PC-s játéka) grafikájú gyökérség? Na nehogy megsértődjenek a N tulajok, senki nem mondja, hogy ez lenne a gépük tudásának csúcsa, csupán úgy látszik, a jópofának/újszerűnek szánt irányítás ennél a játéknál erősen csődöt mond, és nincs ott a csili-vili grafika sem, ami megmentse az anyagot.

TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG? NEEEE…

Azt nem mondhatom, hogy nagyívben elkerülnek a portok: ha jól számolom, ez már vagy a tizedik cucc, amelyről már készült teszt, de amit rendhagyó módon ezúttal én követtem el az előző számban. Ez amúgy Kennyé lett volna, csak a galád, szokása szerint az összes közepes cucc tesztelését rám bízza (nem, a Zeldánál én voltam az erőszakos). A Wii-s Tony Hawk ugyanis a PS2-es anyag egy-az-egybeni átültetése. Ezért csak címszavakban a legfőbb jellemzők: háromféle képesség szerint fejlődünk a karrier során: career, hardcore és rigger. Mindegyiket külön feladatok és bejátszások színesítik, és természetesen frankó cuccokat is kapunk közben, valamint kétjátékos mód is akad. A három deszkás képesség eléggé eltér egymástól, ennél fogva a deszkázás elég összetettnek mondható. A kérdés csak az, szórakoztató-e?

Sok Wii játékot láttunk már, de talán egyik se próbálkozott be ennyire ellentmondásos dologgal, mint a Tony Hawk. Maga az alapötlet, hogy hadonászással irányítsunk egy deszkát – ne szépítsünk – eleve halálra van ítélve. Egy finom, érzékeny, precíz műszert kell meglehetősen elnagyolt, elszabott mozdulatokkal szabályozni. Valami nem kóser. A Tony Hawk Wii ehhez képest – és hangsúlyozom ehhez képest – egy fokkal az „elmegy" kategória felett teljesít. Nem olyan borzalmas ez az irányítás, csak rá kell érezni. Nem olyan hülyeség az ötlet, csak hozzá kell szokni. Nem akarod megszokni? De hisz ezért vettél Wii-t, nem?

A játék a Wiimote-ot és a Nunchakut is használja, és legjobb pillanataiban elég hatásosan működik, ahogy jobb és bal kezünkkel finoman/durván összekoordinált mozdulatokat végzünk, mint valami ügyefogyott karmester. A mozgásérzékelés persze csak lassított módban áll rendelkezésünkre, normál körülmények között szerencsére (?) nem kínoznak minket vele. Az alap irányítás az A-val való ugrás és a B-vel való grindolás, azaz a szokott módon történik. Nail-The-Trick módban (előhozása: Z+B) éppúgy, mint normál esetben, értelemszerűen egyenesbe kell hozni a deszkát ahhoz, hogy landolni tudjunk, a kombók egymásba való átfűzéséhez pedig abban a pillanatban kell megrúgnunk a deszkát, amikor a lapja felénk néz (vagy egy picit előbb). Ha be akarjuk fejezni a trükköt, nyomjuk be még egyszer a Z+B-t.

Miközben egyébként a mozgásérzékelésről beszélünk, ne felejtsük el, hogy a gyakorlatban az egésznek nincs akkora jelentősége. Mihelyst az ember keze ráállt a irányításra, onnantól kezdve egy dolog számít: mennyire kényelmes. Ez a bemenet, az input, a befektetett energia, mely úgy jó, ha minél kisebb. A „hadonászással" csupán annyi a probléma, hogy túl sokat kivesz az emberből, és ennek ellensúlyozására a produktumnak félelmetesen szórakoztatónak kell lennie ahhoz, hogy egyáltalán megérje játszani – hisz azt senki se muszájból teszi; ennek kapcsán érdemes elgondolkodni, hogy vajon mennyire átlagos gamereknek való-e, egyáltalán nekik való-e ez a fajta irányítás, és vajon mennyivel egyszerűbb két műanyag formát rángatni a levegőben, mint pár gombot betanulni? A játékban ami az egyetlen értelmes és jó megoldás szerintem, az az Aggro Kicking, ahol a Wiimote fel-le döntésével lökjük el magunkat erősebben. Mindezt ütemre, nem tévesztve. Ez elég jól beválik, mert a kezünkkel azt a mozdulatot imitáljuk; pontosan erre hivatott a Wiimote.

A Tony Hawk úgy látszik tovább él, és még csak azt sem írnám, hogy időközben rosszabb lett – mert éppenséggel szerintem a Proving Ground jobban játszható, mint a korábbi részek –, csak az idő haladt el szépen fölötte. Az ajánlással kapcsolatban csak ismételni tudom magam. Kizárólag kitartó rajongóknak, kizárólag ha nincs másra költeni. Jó szórakozást!

(aláírás nélkül)

MARTIN BELESZÓL!

Jobban tetszik a Skate. Sokkal.



TONY HAWK'S PROVING GROUND

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, X360, DS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos, dpl ii, 16:9, 480p

✔ korrekt kihívás és karrier mód
X szürke, csúnya, ugyanaz, mint ps2-n

5 pont


MONDO
MONDO
ANIME, MANGA, JAPÁN
SZÍVVEL-LÉLEKKEL

EZT IS MEGSOCOD



Néhány év alatt a Sony kiadásában megjelent SOCOM széria kimondottan komoly sorozattá nőtte ki magát: a PS2-re megjelent három epizód sokak szerint platformjának legkiforrottabb multiplayer élményét kínálta és természetesen már készül az új generációs folytatás is. A Sony a kézikonzolos rajongókat sem hagyta cserben, hiszen PSP-re is immár harmadízben látogat el a sorozat. Míg az első két próbálkozás a járt utat járatlanért el ne hagyj elv alapján készült el, addig tudvalévő volt, hogy a Tactical Strike szakít az elődök által lefektetett alapokkal és játékmenetét tekintve valami újat, frisset kíván nyújtani. Nézzük meg, sikerült-e neki.

INDIREKT CSINÁLOD

Ha egy szóban kellene megfogalmazni, hogy mi a legnagyobb különbség a Tactical Strike és elődei (már ha esetünkben ez a kifejezés megállja a helyét) között, akkor valószínűleg az irányításban találjuk meg ezt a leginkább. Az egységeinket direkt módon, közvetlenül nem tudjuk ugyanis kezelni. Ha balra húzzuk a kart, nem fog balra menni, ha nyomjuk a lövést, nem fog lőni. Aki a korábbi taktikai lövöldéket megkedvelte, az ezen a ponton most bizonyára a szívéhez kap. Bár a széria sohasem az agyatlan hentelésről volt híres, most közvetlenül arra sincsen lehetőségünk. És hogy mi van helyette? Nem irányíthatjuk ugyan az egységeinket, de megmondhatjuk nekik, hogy mit tegyenek. Kijelölhetjük, hogy hova menjenek és milyen sebességgel, megmutathatjuk, hogy milyen célpontot válasszanak és milyen stílusban harcoljanak, meghatározhatunk tucatnyi tényezőt, ami alapján a katonáink jó esetben ugyanolyan hatékonysággal végzik el az indirekt parancsok alapján a dolgukat, mintha mi irányítanánk őket – bár végül is ezt tesszük, csak nem az eddig megszokott módon. Ha belegondoltok, sokkal udvariasabb módja ez a hadviselésnek, hiszen nem odamegyünk és berúgjuk az ajtót, hanem megkérjük rá az emberünket, aki ezt meg is teszi. :) Az egész rendszer sokkal inkább hasonlít tehát a csapat alapú taktikai játékokra, mintsem a külső vagy akár belső nézetű lövöldékre. És ha kicsit rosszmájúak akarunk lenni, akkor nem mehetünk el szó nélkül a tény mellett, miszerint sok szempontból kísértetiesen emlékeztet a Tactical Strike a a néhány évvel ezelőtti Full Spectrum Warriorra, ami persze nem katasztrófa, hiszen azt is nagyon szerettük.

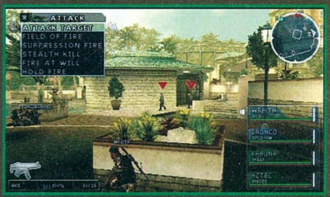
KÖTETLEN PÁLYÁKON

Négyfős csapatok közül választhatunk a játékban, függetlenül attól, hogy kampányt, különálló pályát vagy multiplayert játszunk, és bár a játék címe sugallja, hogy itt amerikai hazafiakkal fogunk rendet tenni a nagyvilágban, a készítők még további nyolc nemzet speciális haderejét tették számunkr választhatóvá. Kommandírozhatjuk akár a német „Kommando Spezialkrafte", a dél-koreai „707[th] Special Missions Battalion" vagy a holland „Korps Commandotroepen" katonáit is – mindenképpen érdemes ezek közül is kipróbálni egy-kettőt, mert bár ugyanazokat a fegyvereket használhatják mind (és a sztori sem változik attól függően, hogy kire esett a választásunk), a nagyszerű szinkronhangok rendkívül sokat dobnak a hangulaton. Maga a kissé karcsú sztori természetesen az amerikaiakra van kihegyezve néhány korábbról ismert karakterrel (Wraith, Bronco, Kahuna, Aztec), tulajdonképpen teljesen mindegy, kivel játszunk. A helyszín ezúttal a közép-amerikai Panama (és a kolumbiai határvidék), így rendkívül egzotikus vidékekre számíthat mindenki, meg persze egy katonailag nem túl stabil ország megmentésére amúgy mellékesen (a konzult és a panamai belügyminisztert elrabolják, mi pedig megpróbáljuk őket kiszabadítani – természetesen egyre nagyobb halakat sodor az utunkba a sors (meg a fejlesztők), végül bekapcsolódik az orosz vonal is, hogy egy B-filmeket idéző végjátékban elhozzuk az igazságot).

Csapatunk tagjai a küldetések között fejleszthetők, így különböző területekre specializálhatunk mindenkit (valakit mindenképpen jelöljetek ki mesterlövésznek, még ha a többi képessége nagyon gyenge marad is – a játék vége felé úgyis mindenkit ki lehet már mindenben maxolni). A négy tag automatikusan az alpha és bravo teambe kerül, ezeket tudjuk együtt is mozgatni, de bizonyos szituációkban sokkal célravezetőbb, ha a két csapatot külön kezeljük. Néha erre rá is leszünk kényszerítve, ugyanis vannak olyan feladatok, amelyekben adott időn belül kell a pálya két külön részén időre elvégeznünk valamit, ilyenkor pedig nem engedhetjük meg magunknak azt a luxust, hogy együtt tartunk mindenkit. A küldetések amúgy hatalmas területen játszódnak, emiatt a teljesítésük (főleg a játék második felében) legalább egy órát vesz igénybe. Ez amellett, hogy kézikonzolon egy kissé szokatlan megoldás (és szembemegy a "bármikor öt percet" szabállyal), a checkpointos mentés miatt nehézkes is, gyakran tízperceket kell újrajátszani egy rosszul sikerült döntés miatt, ami figyelembe véve a játék meglehetősen komoly nehézségét, frusztráló. Az objektívák száma is igazodik a hosszúsághoz, esetenként egyszerre majd egy tucatnyi elsődleges feladattal bombáznak be minket, és akkor még nem is beszéltünk az opcionális és titkos feladatokról, utóbbiak teljesítése a fegyverek (ötvennél is több van belőlük) megnyitásához elengedhetetlen. A legtöbb célkitűzés tetszőleges sorrendben is elvégezhető, és ami a játék igazán nagy erénye, a célhoz vezető eszközök megválasztásánál is szinte teljesen szabad kezet kapunk. Az éjszakai küldetések egy részét akár egy lövés eldördülése nélkül is teljesíthetjük a lopakodás szakszerű használatával, de én például bevallom derekasan, hogy kezdetben kettő, majd később négy mesterlövésszel mentem végig a pályákon, és szegényekre annyi lőszert pakoltam még pluszban, hogy alig bírták. Ha közelharcba keveredtem, akkor természetesen semmi esélyem nem volt túlélésre, de ennyit megért az, hogy ötven méterről osztottam a fejlövéseket. Természetesen nem csak az ellenfelek likvidálásánál vannak szinte korlátlan lehetőségeink, egy épületbe is legalább ötféleképpen hatolhatunk be. Belőhetünk az ablakon, kereshetünk hátsó bejáratot, beosonhatunk az ajtón, dobhatunk be gránátot köszönésképpen vagy ha sietünk, akár simán









is besétálhatunk. A nagyszerű és kötetlen pályatervezéssel kapcsolatban elmesélek egy történetet: a város középpontjába megérkezik legalább hat kocsi, kipattannak belőle a bűnözők és eltorlaszolják az ajtót, ami mögött a fontos ember osztja az utasításokat. Ebben a szituációban akár nekik is ugorhatunk egy az egyben, de sokkal jobb megtalálni azokat a taktikailag fontos pozíciókat, amik elsőre nem tűnnek fel, viszont nagyban megkönnyítik a dolgunkat. Esetünkben a fentiekkel szemben az egyik legjobb megoldás ugyanakkor az volt, hogy a szűk sikátorokban addig kanyargunk, amíg meg nem találjuk egy pince bejáratát. Ezen keresztül nem kis meglepetést keltve a védők hátába kerülhetünk a föld alól. Nem véletlen a címben szereplő „taktikai" szó, ez itt nem az a játék, amelyben nyers erővel lemészárolhatunk bárkit. Az ellenfél erősebb és túlerőben van, ránk az okos fiúk szerepét osztották.

EGY ANALÓG KAR RENDEL

Bevallom, amikor először elindítottam a játékot, két perc után le is tettem, megírtam Martinnak a végrendeletemet és napokig elő sem vettem utána. Ami elborzasztott, az a már említett indirekt irányítás elsőre totális káoszra emlékeztető interfésze. Aztán ahogy ez lenni szokott, később fél óra alatt teljesen ráéreztem szinte mindenre, de nagyon komoly türelemre volt szükség az elején. Minden gombnak két funkciója van, más történik, ha megnyomjuk és más, ha nyomva tartjuk. Előbbi végrehajtja az adott gomb funkciójához eltárolt legutóbbi utasítást. Utóbbi egy legördülő menüben felhozza a lehetséges utasítások listáját. Érthetetlen, ugye? Elmagyarázom. Vegyük a támadás gombját (X). Ha ezt nyomva tartom, akkor egy listából kiválaszthatom, hogy mely területet akarom tűz alatt tartani, semmiképpen nem lövök, adott célpontra támadok vagy ha a lőtávon belülre mozog egy ellenfél, akkor nyitok tüzet. Ha ezt kiválasztottam, akkor ezzel NEM hajtódik végre a parancs, hanem ki kell lépnem a menüből és rányomni még egyszer az X-re. Innentől ez rákerül erre a gombra, ha megint használni akarom, akkor elég a sima X, ha viszont mást akarok a támadással kapcsolatban tenni, akkor kezdhetem az egészet elölről. Képzeljétek el a fentieket harci helyzetben: egyszerre rám ront négy ellenfél, hirtelenjében azt sem tudom, hogy mi gördül le és honnan, nemhogy még reagálni is tudjak. Ugyanez a helyzet az összes ajtónál (rányomok, lista: mit akarok vele tenni, kiválasztás) is, az ajtó legalább nem lő rám. Hiába, ez itt nem instant akció, ez egy gondolkodós, nyugis játék. Ennek ellenére a gondolkodni szerető, amúgy általában nyugis tesztelő ezredszer is leírja, hogy milyen kár, hogy nincsen két analóg kar a PSP-n, annyi, de annyi problémát meg lehetne oldani vele. :(De nincs, így marad a néhol kissé nehézkes, de egyszerűnek korántsem nevezhető irányítás. Ezen nincs mit szépíteni, a játék talán leggyengébb pontja.

MARTIN BELESZÓL!

Kábé számtalanszor olvashattuk már játéktesztben: „semmi újítás az előzőhöz képest". Nos, itt ez az állítás nagyon nem állná meg a helyét, hiszen az új Socom kajak más, mint elődei. Szerintem állat módon bekomolyodott, messze nem egy „kis, pár perces menetekre" kihegyezett hordozható fungame, hanem egy vérkomoly taktikai lövölde, amely már-már fotelbe süppedésért, Silm PSP-ért és TV-re kötésért kiált. Ja, és mellékesen gyönyörű szép!

A MÁSIK OLDAL

Viszonylag ritkán fordul elő, hogy külön bekezdést szentelünk egy PSP játék multiplayer jellemzőinek, most azonban kivételt kell, hogy tegyünk. A Tactical Strike támogatja az Ad-Hoc és az Infrastructure kapcsolódást is. Mivel ezek nem biztos, hogy mindenki számára ismert fogalmak, néhány mondatban fussuk át, hogyan működnek. Az Ad-Hoc az egyszerűbb, itt két gép wireless összekapcsolódásáról van szó. Ennek vannak bizonyos kötöttségei (pl. a két PSP-nek közel kell lennie egymáshoz), de összességében nagyon egyszerűen működik. Az Infrastructure már bonyolultabb, ez feltételez egy élő net-kapcsolatot, és itt nem közvetlenül egymáshoz kapcsolódnak a gépek, hanem egy központi szerverhez. Ezt a módot még mindig viszonylag kevés játék támogatja ezen a platformon, ami nem csoda, hiszen ilyenkor nem szűnik meg a kiadással egy időben a support, a szervereket üzemeltetni kell, a csalókat kivágni, a klánokkal pedig foglalkozni. Van azért néhány jó próbálkozás e téren, nekem eddig a MGS Portable Ops rendszere tetszett a legjobban, ez idáig. Van itt minden: a Klánok, a barát-listák, a top-lista és a kezelhető lobby mellett az ötfajta (!) játékmód is árulkodik arról, hogy a Sonynál komolyan gondolták a multiplayert, nem csak egy kötelező nyűgnek. Egyszerre ketten vagy négyen tudnak beszállni egy menetbe, mindannyian valamely négyfős csapatot irányítva. Hely hiányában sajnos csak egy-egy mondat erejéig tudok kitérni a játékmódokra. A Free for All és a Suppression klasszikus deathmatch, előbbinél szólóban, utóbbinál csapatosan kell kiirtanunk mindenkit, aki nem hozzánk tartozik. Az Extractban az egyik csapat védelmez és kísér egy VIP személyt, míg a másik célja megölni azt. Picit hasonlít erre a Demolition is, itt az egyik oldal megpróbál elpusztítani valamit, míg a másik megpróbálja megakadályozni ezt. Talán az összes között a legjobb a Collateral Damage, ami nyomokban sem emlékeztet az egyjátékos kampány megfontolt lassúságára: a támadóknak megadott számú járművet kell elpusztítaniuk, míg a védők egy adott területre vigyáznak: itt minden másodpercben történik valami és egyszerre ezer felé kell koncentrálni. A játék támogatja a voice-chatet, így a csapattagokkal folyamatosan lehet kommunikálni. A rendkívül precízen összerakott multinak egy igazán komoly hátránya azért van sajnos: lassú, lagos, szaggat. Ad-Hoc módban nincs komoly gond, azt nyugodtabb szívvel merem ajánlani.

CSAK RAJONGÓKNAK NE?

Egy vagy két nagyobb hiba helyett ezúttal sok kicsi van, ami rontja az összképet (néha az AI kicsit butus, az irányítás pedig ahogy már említettem, nem éppen felhasználóbarát), de összességében sokkal több a pozitívum, mint a hiányosság: a Syphon Filter-motor itt is nagyon jól vizsgázik, a hangulat pedig csak azért nem kiváló, mert sajnos sokan utálni fogják a Tactical Strike-ot. Félek, ezek nagy része a SOCOM sorozat régi rajongója, aki nem tudja ilyen formában befogadni a kedvencét – ezt annak ellenére is meg tudom érteni, hogy nálam pont fordítva zajlott le ez a dolog, én eddig nem voltam túlzottan oda a szériáért, ez viszont tetszett. Nem ész nélkül megvenni tehát, hanem lehetőség szerint leülni és megdumálni magunkkal azt, hogy meg tudunk-e békélni egy olyan lövöldözős játékkal, ahol nem mi tartjuk a puskát. Vagy legalábbis csak félig.

Vega

SOCOM: U.S. NAVY SEALS TACTICAL STRIKE

SCEE / SLANT SIX GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (2-4 multi, online)
mentés 640 kb

✔ hatalmas pályák, tartalmas játékmenet, kidolgozott multiplayer
X irányítási problémák, a socom rajongóknak nem biztos, hogy be fog jönni

8 pont

NE VESZÍTSD EL A FEJED!

Dead Head Fred



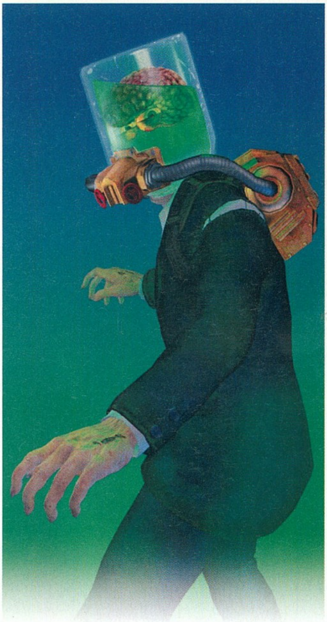












Nem sok jóra számítottam a legújabb PSP-s akcióprogramtól, a **Dead Head Fred**től, mikor hazavittem tesztelni. Az előzetes infóim alapján egy igen furcsa játéknak ígérkezett, de hát mi mást gondoltam volna annak hallatán, hogy egy lefejezett, majd feltámasztott emberrel kell kalandoznunk benne. Aztán az első néhány perc után rögtön pozitívba váltott a véleményem. Amit az intro alatt csak sejteni lehetett, az bizonyságot nyert az első pályán. Nevezetesen: a DHF egy nagyon ötletes és igen szórakoztató játék! A miértre a választ a sokszor fanyar, máskor fekete, de mindenképpen pikírt humor adja meg, ami áthatja a game minden egyes részét. Ha fogékonyak vagyunk az ilyesmire, akkor nagyon jól szórakozhatunk az anyagon. Elég csak az átvezető jelenetekre gondolni, melyek folyamatosan szórják ránk a morbid poénokat.

Gondolkodóba estem, hol láttam ilyet utoljára? Hamar beugrott, hogy anno a Dave Perry játékok voltak a DHF-hez hasonlóak. Akiknek nem ismerős a pali neve, érdemes annyit tudni róla, hogy főleg a '90-es években volt felkapott programozó, csak úgy öntötte magából a megdöbbentő, de mindenképp humoros anyagokat. Példának okáért, úgy '94 táján ő hozta össze az Earthworm Jim nevű őrültséget (mellesleg nagyon jó kis platformjáték). De neki köszönhetjük az MDK-t is PC-re és PS-re, mely korának egyik igen népszerű és humorban gazdag akciójátéka volt. Ez utóbbira kimondottan hasonlít a DHF, már ami a kissé sötét képi világát és a dialógusok fergeteges poénjait illeti. Előbbi kapcsán kiemelném, hogy a DHF grafikai stílusa meglehetősen egyedi. A szereplők a '30-es évek Amerikáját idézik, főleg a gengszter és noir elemeket ötvözve. Mindezt leöntötték kőkemény sci-fi és horror elemekkel átitatott történettel.

A történet központjában egy város, Hope Falls áll. Ennek közelében évekkel ezelőtt a hírhedt maffiozó, Ulysses Pitt egy nukleáris erőművet húzott fel. Az eredmény néhány hónappal a projekt után mindenféle mutáns születésénél mutatkozott meg, sőt még a halottak is kimásztak a sírjaikból. Mindez persze nem történhetett volna meg a korrupt városvezetés nélkül. A furcsa esetek miatt kapja nyomozó főhősünk Fred a megbízást, hogy szaglásszon kicsit Pitt körül. A dolognak azonban nem lesz jó vége, Fredet leleplezik. Pitt nem sokat szórakozik, megöleti Fredet, majd lefejezteti, testét pedig a nukleáris szemétdombra hajíttatja. És ekkor lép be a képbe a félig zseni, félig őrült professzor, aki a Steiner névre hallgat! A doki megszerzi Fred testét, valamint agyát, ám sajnos a koponyát nem sikerül, mert azt Pitt trófeaként akarja a falára tűzni. A profnak azonban ez is elég, hogy egy kísérlet keretében feltámassza Fredet, bár a dolog nem sikerül tökéletesen. Az agyát ugyanis csak meglehetősen „erőltetett" módon sikerül Fred testéhez illeszteni. A szervet ugyanis egy üvegtartályba helyezi, amit a szemétdombról megmentett testhez rögzít. Fred persze kissé zokon veszi új külsejét, de a doki szerint ez teljesen tökéletes, hogy hősünk bosszút álljon, no meg végre visszaszerezze a kobakját.

A sztori mellett a program ötletessége érdemel figyelmet. Fred feje ugyanis nem rögzített (csak agya), gyakorlatilag bármikor cserélhető! Ezt úgy aknázták ki a készítők, hogy folyamatosan gyűjthetjük a különböző fejeket, melyek más és más tulajdonságokkal ruháznak fel minket. Ebben pedig rengeteg fantázia lapul és ezt az alkotók is átlátták. Egy példa! Hatalmas lobogó tűzvész állja el az utad, közelben egy csappal. Mit teszel? Egyszerű, átváltasz egy olyan fejre, melyet fel lehet tölteni vízzel, majd azt a lángokra eresztve szabaddá teszed az utat. Vagy esetleg egy nehéz tárgyat kell az útból arrébb lökni? Kapd fel a hatalmas fizikai erőt adó fejet, és máris arrébb tudsz tolni szinte bármit. A továbbjutáshoz gyakran kell fejeket váltani, így az ügyességi és az agyalós részek kombinálása nagyszerűre sikeredett. Fontos kiemelni, hogy az akció, és a keresgélős-logikai részek folyamatosan váltják, sőt kiegészítik egymást. Ez azt jelenti, hogy gyakran nem puszta erőből kell megoldani egy-egy nagyobb küzdelmet, hanem gondolkodva a tereptárgyakat felhasználva. Ezeket nem könnyű elsőre észrevenni, már csak a néha csapnivaló kamerakezelés miatt is. Sajnos nekünk kell sokszor belőni a kamerát, ami miatt káoszba fordulhat az anyag, főleg a platformos, ugrálós részeknél. Néha olyan mérges lettem mikor egy-egy elvétett ugrás után kezdhettem elölről egy-egy részfeladatot, hogy legszívesebben felrobbantam volna.

Az akciórészek valamivel jobbak, mint a kamerakezelés. Erről eddig keveset mondtam, pedig a harc integráns részét képezi a programnak. Általában furcsa, zombiszerű lényeket kell levernünk, ahol az erőszak is keményen elszabadulhat. Ha jó kombinációkat viszünk be, akkor lehetőségünk lesz kivégezni ellenfelünket, ezzel időt és energiát spórolva meg. Itt bizony keményen kiütköznek a program horror-jegyei. Szerencsére mindezt olyan formában sikerült megalkotni, hogy az a noir hangulatnak a kiegészítője legyen. Pozitív, hogy emiatt nem válik öncélúvá a játék, mint mondjuk a Manhunt 2.

A DHF grafikáját már érintettem, a noir kapcsán, mely stílus nagyon jó hangulatot teremt. Nem elhanyagolható, hogy technikailag is kielégítő élményt nyújt a program. A PSP-ben rejlő lehetőségeket nagyon jól használták ki az alkotók, a poligonos grafika látványos, kicsit sötét a hangulat, de stílusos.

Az audio kapcsán egyrészt magukat a szövegeket, párbeszédeket kell dicsérnem. Néha már-már rejtői színvonalú mondatokat sikerült megalkotni, mely az egész jó színészi munkának állandó forrása a humornak. Elégedett voltam a hangokkal és a zenékkel is.

Zárásképpen én minden PSP játékosnak nyugodtan tudom ajánlani a programot, mert stílusában az egyik legjobban sikerült játék a gépre. Aki kedveli az igazi kihívást jelentő akciójátékokat, és nem idegenkedik a morbid humortól sem, annak tökéletes választás a DHF.

V. Miki

MARTIN BELESZÓL!

Most, hogy Miki megemlítette, eszembe jutott az MDK, és minden túlzás nélkül mondhatom, összeszorult a szívem. Mennyire lehangoló, hogy hosszú évek óta nem találkoztam olyan játékkal, mint az volt. Annyira más, annyira furcsa, bizarr, annyira különleges – őszintén mondom, nagyon hiányzik ez a stílus, nagyon szeretnék nagyfelbontásban valami olyasféle játékot. Tényleg, te ismered? Nézz utána, keress rá, a Konzolban is írtunk róla. Odaverős, hidd el. Ezt a Fredet meg igazán tévén nyomnám, ha lenne Slim PSP-m.

DEAD HEAD FRED

D3
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos

✔ remek hangulatú, humoros anyag
X a kamera

8 pont

FARKASOKKAL TÁNCOLÓ











Beowulf – The Game

Frappáns bevezető mondat. Régi játékok felidézése. Játéktörténeti ismeret évszámokkal történő megerősítése. Átkötő mondat beszúrása. Áttérés a témára. Ötletes felvezetés. Közelítés. Ezerszer leírt frázis beszúrása.

Most komolyan – filmből készült videojáték. Unalomig ismert téma unalomig puffogtatott érvekkel és ellenérvekkel. Sajnos vagy nem sajnos, de olyan világban élünk, ahol az összeladások jelentős részét a minimális odafigyeléssel, alig pár hónap leforgása alatt rabszolgatempóban összerakott, jobb esetben is erősen B-kategóriás licencjátékok teszik ki. Kivételek persze itt is akadnak, de nem túl sok, főleg nem abban az új konzolgenerációban, ahol egy minőségibb fejlesztés alsóhangon is tíz millió dollárba kerül. Ezek után talán meglepő, ha a **Beowulf** géptől függetlenül hozta a papírformát és minimális megerőltetés nélkül tarolt a kasszáknál? Na ugye.

ÉN VAGYOK A FARKAS

Ugyan milyen játékot is lehet kimetszeni egy olyan alaptémából, amely elsősorban arról szól, hogyan pofozta le egy legendás hős az akkori világot? Persze, hogy hack'n slash-t, abból sem éppen a jobbik fajtát. Nagy kaszabolásból PSP-n eddig sem volt hiány, bár mostanság mintha erősen lecsengett volna a láz. Az biztos, hogy nem a Beowulf lesz az, ami ismételten felcsiholja az érdeklődést a stílus iránt.

A Beowulf sajnos rossz. Nagyon. Nem annyira, hogy ne érje meg a gépbe rakni, de 5 percnél tovább nem fog pörögni a lemez. Öt perc pontosan elég ahhoz, hogy az adaptáció minden létező porcikája megmutassa magát.

Mész, ütsz, örülsz. Ennyi lenne, se több, se kevesebb. Az egész estés alkotás történeti vonalát szolgamód követő, látványos filmbetétekkel tarkított háttér csupán egy kifogás arra, hogy Beowulf fegyvert ragadva mészárolja le az útjába kerülőket. Egy fegyver, egy gomb, egy kombináció. Egyszerű mint a pofon és fél óra után legalább annyira fájdalmas is. Ellenfelekből nincs hiány, változatosságból már annál inkább. Nincs semmi, ami feldobná a monoton, dögunalmas kaszabolást – se egy epikus történet, se átvezető animációk, se jó narráció.

Vannak viszont segítőtársak, ó, bárcsak ne lennének. Csinálni nem csinálnak semmit, de legalább sikerrel állják el az egyetlen járható utat és persze könnyedén vonzzák magukhoz a közelben flangáló összes rosszarcú teremtményt. Vannak remek fegyverek is, melyek 25-30 ütés után gyönyörű csilingeléssel törnek ketté. Lefordítva – ütsz másfél percet és máris kereshetsz új fegyvert. Mármint ha találsz, az esetek többségében fogsz, a kínosabb szituációkban viszont kénytelen leszel az öklöd használni. Elvégre a legendás Beowulf is a két kezével verte le a sárkányokat meg mindent, amit a képzelet csak kitalálni volt képes.

„Legalább szép?" – kérdezed. Nem, nem az. Nem csak unalmas, ötlettelen, sivár és borzalmas, de ronda is. Ha hasonlítani kéne valamihez akkor elsőként biztos, hogy az Untold Legends ugrik be, az első. Ami nem mai darab és már a megjelenésekor sem volt éppen az az állszaggatóan gyönyörű csoda. A paletta leginkább a barna és a szürke árnyalataiból szemezget, a karaktermodellek apróak, külsejüket tekintve pedig a legminimálisabb mértékben sem hasonlítanak a filmben látott szereplőkre. Speciális effektusok elvétve akadnak, de nagyon nem dobják fel a három textúrát váltogató lapos, faék egyszerűséggel megálmodott tájat.



A KUTYA VACSORÁJA

Ezek után úgy gondolod, hogy a Beowulf a te játékod? Gondold át még egyszer, ha csak nem a hobbid az öt pont körüli csodák begyűjtése. De akkor már jobb, ha inkább orvosra költöd a pénzt.

W

MARTIN BELESZÓL!

Legalább a dobozára Angelina Jolie melleit kellett volna rakni Szakállvokál helyett... akkor 10 pontot adtunk volna rá. A borítóra.

BEOWULF

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PS3, X360

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos

✔ jó alaptéma
X ronda, unalmas

4.5 pont

VÉR ÉS KÁOSZ







Masszív, hatalmas páncélba bújtatott, csak és kizárólag a csatáért élő és lélegző katonák, hasonló kaliberű, félelmetes és könyörtelen ellenfél, egy teljes galaxisnyi harcmező, hihetetlen fanatizmus és futurisztikus környezet: a Warhammer 40K tökéletes alapanyag lenne egy egész estés mozifilm számára. Lehetne – a feltételes mód használata bár szívbemarkoló, de sajnos kötelezően használandó. Olybá tűnik, hogy az egyre kifinomultabb számítógépes technológia, az animációs filmek többszörösen túladagolt mennyisége ellenére Hollywood még nem jött rá arra, hogy 2008 derekán egy WK40K filmmel tarolni lehetne és nem csak a kissé elhízott, már a harmincas éveiben járó rajongók körében. Vagy ha legalább egy jó WH40K játék születne. A **Squad Command** annak indult, aztán ez lett belőle. Kár érte.

A KÁOSZ URAI

A múlt hónapban bemutatott PSP verzió után a DS kiadás is befutott... és hozta a papírformát. Alapjában véve még mindig teljesen ugyanaz a játék. Körökre osztott, de súlyos gyermekhibáktól szenvedő kísérlet a taktikai játékok stílusában, mely a remek alapanyag ellenére egyszerűen képtelen volt beváltani a hozzá fűzött reményeket. Túlságosan leegyszerűsített, túlságosan kidolgozatlan – de legalább szép. Legalábbis az erősebb hardveren az volt.

Kezdjük rögtön a feketelevessel, a Squad Command DS kiadása egyszerűen ronda. Természetesen egy másodpercig sem volt kérdéses, hogy a portolás során jelentősen veszít majd a szépségéből a gyengébb hardver miatt. Tisztázzuk. A Squad Command DS viszonylatban, a harmadik dimenzió által nyújtott lehetőségeket tekintve nem teljesen rossz. A tereptárgyak, a geometria rendben van, de a részletek elvesztek a folyamatban – azok a részletek, amitől nem csak Warhammer, de egyben stratégia is lesz egy játék. Jelen kiadás nem csak, hogy rettenetesen sötét – régi DS tulajoknak zseblámpa kifejezetten ajánlott –, de még elnagyolt is. Az ellenfelek és a saját egységek játszi könnyedséggel olvadnak bele a talajba, ez pedig nem túl szerencsés egy olyan játék esetében, mely pont a megfelelő célpont és a megfelelő lőállás kiválasztására építkezik. És a legjobb, hogy még ezt az alaposan visszavett látványvilágot is komoly erőlködés árán préseli ki magából a SC: a THQ különösen nem erőltette meg magát mikor a programozói dolgokról volt szó, a játék játszi könnyedséggel korcsolyázik az alacsony, és a még alacsonyabb képfrissítési értékek között. Körökre osztott játéknál ez nem lenne akkora probléma, de itt olyan méretekben és mennyiségben van jelen az anomália, ami már jelentősen túllépi a még elviselhető értéket.

A felső képernyőre pakolt radar remek ötlet lenne. A PSP verzióban hatalmas segítséget nyújtott, sokkal átláthatóbb lett általa a játék, mint a tetszetős, de néhol erősen használhatatlan 3D módozatban. Na kérem szépen, ezt itt és most tessék elfelejteni. A második kijelzőn lévő „valami" csak néha küld szignált, a lövések útját például teljesen ignorálja. Vagyis mindent tud, amit nem kéne, de nem képes arra, amiért egyáltalán létrejött. Teccikérteni? Remek. Haladjunk tovább.

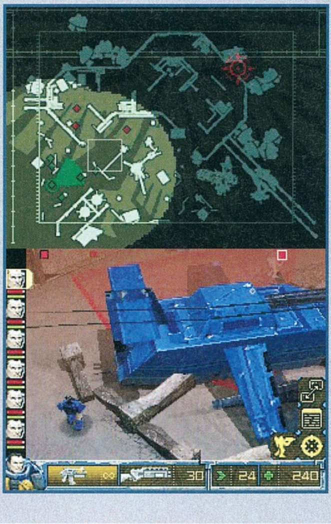
Látványos, überhangulatos, az egész hangulatot a hátán cipelő renderelt animációk? Ugye nem vártad, hogy itt is jelen lesznek? Jó, mert akkor nem fogsz csalódni. Epikus csaták helyett bámulhatod az alacsony felbontású állóképekből a Királyi televízió szakértelmével és dinamikájával összevágott átvezetőket a száraz, összetartó erő nélkül senyvedő történetről.

A legjobb dolog még nem került szóba. Irányítás. Jobb, kézre állóbb? Igen. Használhatóbb, egyáltalán hasznosabb? Egyáltalán nem. Négyzetrács híján teljesen lényegtelen, hogy egy mini analóg karral vagy stylus-szal mozgatod előre az egységeidet. Mindkettő ugyanannyira pontatlan, ugyanannyit vesz el a stratégia illúziójából. Kamera? Gyatra, használhatatlan.

AZ ISTENCSÁSZÁR RÖHÖG A MARKÁBA

Nem, nem, és nem – a Squad Commandnak nem ilyennek kellene lennie. A DS átirat minden szempontból gyengébb, mint az amúgy sem brillírozó PSP-s eredeti. Ronda és szaggat. Javíthatatlan Warhammer rajongók félve tehetnek egy próbát vele, a többiek inkább várjanak. Elvégre hamarosan jön az új Advance Wars és a Fire Emblem vagy mi a szösz.

W



MARTIN BELESZÓL!

Évek óta vizionálok egy WH40K mozifilmet – talán pont a Király visszatér hatalmas csatajelenete óta. Még az is megfordult a fejemben, hogy emailezem Peter Jacksont (igen, van publikus címe), és küldök neki pár artworköt, hátha ráharap a témára. Hihetetlen lenne. Mindentvivő...

WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND

THQ
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

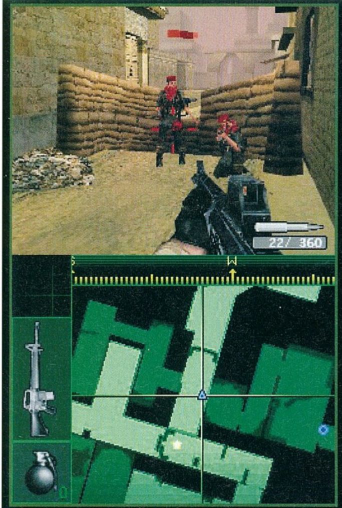
1 - 2 játékos (2-8 wifi)

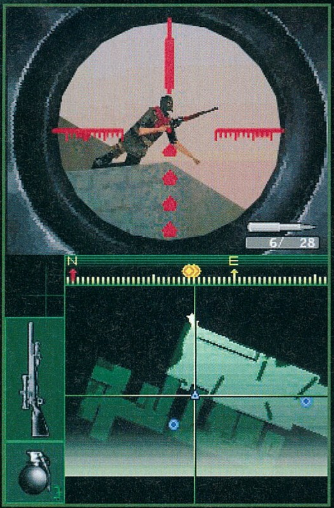
✔ még nincs konkurenciája
X de még így sem jó

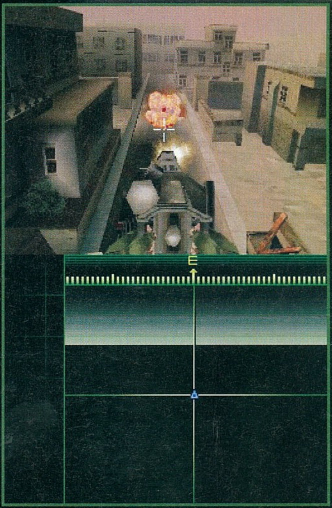
4.5 pont

VACSORA AZ ARABS SZÜRKÉNÉL









Gyatra harmadik rész után fényes folytatás: a **Call of Duty 4** úgy tűnt, hogy a 2007-es év játéka díjkiosztón nem csak saját, de a legjobbaknak járó kategóriában is tarol. A sors és a Nintendo szelleme végül ezt nem hagyta, de a tény ettől még tény marad. A COD4 az elmúlt évek egyik legakciódúsabb, legjobban összerakott egy délutános shootere, amely hangulatával és változatosságával több kört ver minden a piacon lévő tucat FPS-re. Hogyan lehet egy ilyen aduiovizuális parádét egy több kategóriával gyengébb hardverre átültetni úgy, hogy az operáció során ne vesszen oda a legtöbb létfontosságú szerv és a végeredmény ne csak egy lélektelen szellem legyen? Pontosan így.

KALASNYIKOV BLUES

A Brothers in Arms DS után nem volt kérdéses, hogy a COD4-et meg lehet jól is csinálni. Sikerült is, a közepesen gyenge Rogue Agent és a multiban domináló Metroid Prime Hunters után a hordozható Nintendo konzol immáron minden szempontból jó lövöldözést tudhat magáénak. A Call of Duty DS nem szimpla átirat, sokkal inkább egy mellékszál. Nagyjából a nagygépes verzió helyszíneiből és szereplőiből szemezget, de egy saját kis alternatív, mini univerzumon belül. Az arab világban kezdődő hatalmas lövöldözés több délutánon átívelve éri el a tetőpontját, hogy egy izmos csatával fejezze be az ólomosztást.

A Brothers in Arms remek lehetett volna, ha nem hiányzik belőle valami létfontosságú: hangulat. Akkor és ott azt lehetett hinni, hogy a DS csak ennyire képes. De ez nem igaz, az n-space által megálmodott COD mindennel rendelkezik, amivel a BIA nem. Pörgős, látványos és hangulatos. HANGULATOS. A játék csak úgy dúskál a hangeffektekben, a társak üvöltöznek, szitkozódnak, a terroristák nem túl barátságos üvöltéssel ugranak közelharci állásba, a háttérben távoli lövések zajai járulnak hozzá a hangulathoz. Minden él és mozog, az égen helikopterek suhannak át, a sivatagos tájon a Humvee-k öblös kerekei nagy porfelhőket vernek fel – szóval el lehet képzelni na. A COD4 szép. DS viszonylatban talán az eddigi legszebb, amit a stílusban látni lehetett. Az olyan részecske effektek, mint a füst, a por és a robbanások alaposan megdolgoztatják a hardvert, de nem annyira, hogy az küszködjön a számolással. A képfrissítés stabilan tartja az elfogadható értéket, így technikai szempontból kifogás nem merülhet fel.

Játékmenet terén úgyszintén bíztató a helyzet, a változatos, több járművezetős részt is beszúró misszióstruktúra a teljes COD eszköztárat beveti. Az alapvető lövöldözést az érintőképernyőn végigfutó számos minijáték dobja fel. A bombahatástalanításon és robbanószer elhelyezésen felül néha még számítógépek feltörése is a játékosra hárul, de az akció orgiát olyan részek is színesítik, mint a távoli ütegek munkáján segítése, vagy az éjszaka leple alatti bombázás. A küldetések változatosak, az ellenfelek viszont már nem és ez érezhetően a DS képességeinek tudható be. A COD minden egyes környezetre egy adott ellenféltípust szán, így fordulhat elő az, hogy a sivatagos tájon minden egyes terrorista pontosan ugyanúgy néz ki, ez pedig rövid időn belül kissé idegesítővé válik. Az egyen karaktermodellek mellé viszont részletesen kidolgozott animáció járul, az ellenfelek fedezékek mögé bújnak, ha kell a torkolattűzzel szemben rohanva kísértik meg a szerencséjüket. Az időközben elhulló gonosztevők eszközei nem tűnnek el a semmiben, felvéve őket növelhető a fegyverkészlet.

A hordozható COD multiplayer opciók terén sem szégyenkezhet. Az egyszerű deatmatchen felül csapat alapú lövöldözés, klasszikus CTF és egy érdekes VIP védelmező / támadó módozat gondoskodik maximum 4 fő szórakoztatásáról. Sajnos online támogatás nincs, pedig az jelentősen hozzájárulhatna az élményhez. Van viszont közel tökéletes irányítás: a COD4 aktívan használja az érintőképernyőt, a mozgást a D-padra utalva ki, minden mást viszont a stylusra bízva. A célzás már-már számítógépes egerek szintjét elérő precizitással segíti a harcot, a fegyverek közötti váltás csupán egy gomb lenyomásának kérdése. Egyedül a gránát használata kényelmetlen kissé, de még éppen az elfogadható határon belül marad.

NEKEM LÁMPÁST ADOTT

Mindent összevetve azonban azok, akik egy kompakt, változatos és jól összerakott hordozható akcióadagra vágynak garantáltan megtalálják a számításukat a Call of Duty 4 DS-el. Szép, átgondolt és tartalmas – lehetne több ilyen próbálkozás is a stílusban.

W

MARTIN BELESZÓL!

Óriási meglepetés, minden várakozást felülmúló minőség DS-en. Példaértékű!

CALL OF DUTY 4

ACTIVISION / N-SPACE
MÁS VERZIÓ: PS3, X360

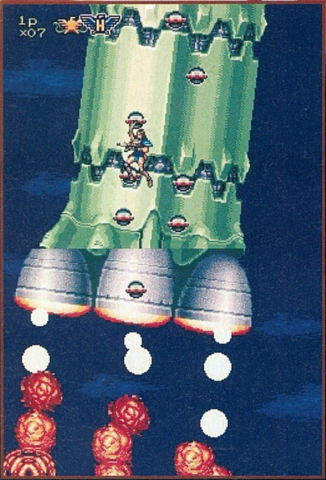
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

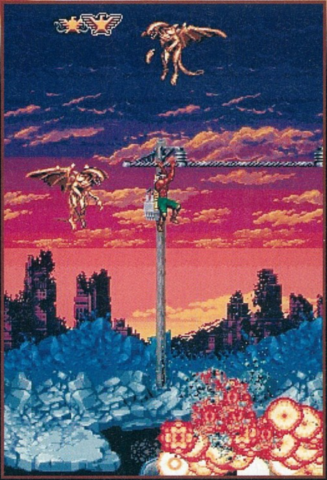
1 - 4 játékos, wifi

✔ tartalmas, változatos, jól irányítható
X online módozat hiánya

8 pont

CONTROVERZ CONTRA VERZIÓ







„Rég volt már" – csapott tarkón a nosztalgia, miközben a bevezető gyanánt adagolt, szépen morpholt-zoomolt állóképeket bámultam. És tényleg. Nemcsak a sorozat keltezési dátuma, hanem az utolsó randink se tegnapi esemény. Az utolsó sorszámozott Contra epizód – The Alien Wars alcímmel – pont tizenöt éve pörgött SNES-en, és egy nagylelkűen odalökött GameBoy átiratot is megért, nem beszélve a – szinte szükségszerű – 2002-es GBA portról. Most jöhet a Négyes – a jelenlegi generáció egyetlen olyan platformjára, ahol a 2D még életképesnek számít, és egy térbeli kivetülést nem verne agyon fél kézzel a Gears of War.

Hogy egy Konami franchise házon kívül készül, mondhatni, megszokott: egy epizódot a hazai Appaloosa is hegesztett, példának okáért, a friss kiadás pedig a WayForward Technologies keze munkája, akik többek közt a GBC-s – ölég jó – Shantae-ért is felelnek, valamint végigzongoráztak egy, a PC-től a Sega Mega CD-ig terjedő hardverskálát is a fejlesztéseik során. Van bizakodás, egy kis motoszkáló gondolattal: megállja-e a helyét egy, a sorozat szabályai szerint kőkemény, klasszikus *run'n gun* akciójáték az innovációs felületnek titulált DS-en is?

BESOROZÁS

Kirándulás a menüben. Igen rövid séta: a játék indítását az Arcade Mode felé találod, a diszfunkcionális Character Select baba, tök pixeles sprite formájában mutatja be a két veterán – Bill Rizer és Lance Bean – mellett felbukkanó újoncokat, Scorpiont és Mad Dogot. Jelenlétük mindössze a karakter-színpalettát variálja, a játékmenetbe még árnyalatnyi változatosságot sem fognak vinni. Az Options-ben választható Voice SFX mindössze az egyenhang ki-bekapcsolására használható; kiiktatva elmarad a Duke Nukem-et idéző „Come get some!", és a többi hasonló ízes frázis – Bruce Willis szokott ilyesmiket elpufogtatni egy szál cigi mellől, véres atlétában.

Nagyképűen, Metal Slugon és Gunstar Heroes-on edződött ujjakkal, és a tudattal, hogy a shootereket is általában középfokon szoktam hajtani, rábökök a Normalra – gyerünk, bele a mélyvízbe!

CSATATÉR

A kezdő helyszín a dzsungel. Főhősöm (Lance lett a kiválasztott) stílszerűen a felső képernyőről lebeg be egy helikopterrel, majd a mocsárba csobban. A játéktér mindkét képernyőt lefoglalja, de a vertikális elrendezés dacára a játékmenet még mindig balról jobbra haladós. *Klasszik.* Halványan-sötéten színezett hátterek, élénkebb, tarkább sprite-ok a közvetlen játéktéren. Tükörsima parallax scrollozás, kellemes színvilág, zöld füves platformok, barna sár, hegyek a távolban. Csinos, de repetitív, hangulatos, de tileökből összerakott, ami érthető – milliméterre kiszámolt ugrások, pontosan beállított ellenfelek, ritmikus tüzelés? Ehhez sebészi pontosságú pályatervezés kell, nem szabadkézi rajz. És aki az eredeti Contrán nőtt fel, ehhez van szokva. Remélhetőleg szerelmes is belé, a robbanások valószínűleg egy az egyben onnan lettek átvéve. *De azért klassz ez a Contra 4.*

Szaltózás, lapulás... a jobb ravaszt nyomva tartva a karakter megtorpan, és a d-pad immár a tüzelési irányt határozza meg, nem a főhős mozgatását. Az X a csáklyavetés – a függő sínekbe akasztva Lance az addig elérhetetlen helyekre lendül.

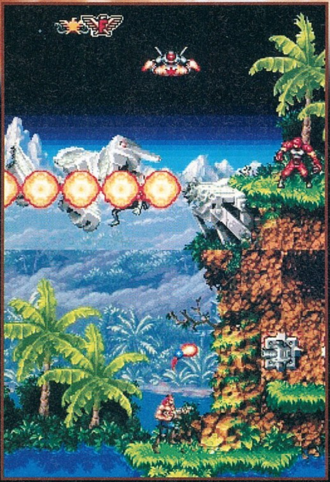
Tovább jutok, túlerőbe ütközöm, megszívom. Az egyenpáncélos darálógép szakadatlanul kínálgat az erősítéssel. Kapják vissza az átkot tisztességgel, potyogtatják a felvehető bonus itemeket. Fegyvertuning! Lézer, géppuska, rakétavető, shotgun, célkövető... a szokásos tüzelési módok, és a repkedő podokról kilőhető újabb és újabb fegyvertípusok, illetve plusz élet. Esetleg pajzs.

Egy perc nyugtom sincs. Keseredik a szám íze; vergődöm. Nyomkodom a bal triggert, lapozgatok a kétféle cipelhető fegyver közt, de a játéktér minden szegletéből érkeznek a kommandósok. Az egyik fekvő helyzetből tüzel, a másik a la naturalle lövöldöz, a harmadik rohan felém. Némelyik a vízben bujkál, sunyin kihajítva egy-egy gránátot. Szüntelen a golyózápor, rejtett lövegek emelkednek ki a füves talajból, űrkomp bombáz ötembernyi vastagságú sugarakkal, a talajt is kirobbantva a lábam alól – próbálom visszaverni a támadást, de amíg felfelé koncentrálok, elvétek egy ugrást, és a frissen nyitott szakadékban kötök ki.

Ez volt az utolsó élet. *És az első pálya fele.* Continue? Maradt még négy. Nem. Meghátrálok, szégyellem magam kicsikét, és az Easy fokozatot választom. *Rohadjon meg a Contra 4.*









Adjunk nekik! Jön az ámulás: a fegyverek tűzereje immár elsöprőbb, ellenfeleim száma kissé megcsappant, de még mindig nem ölti az esemény családi kirándulás jellegét. Kicsit bólogatok is szinti-rock zenére, ami szintén a klasszikus SNES/Megadrive részeket idézi. Minőségben is, hangulatban is. *De azért tetszik nekem ez a Contra 4. Vagy ezért?*

Két képernyőnyi magasságú lövegtorony emelkedik ki a talajból, helikopter húz be balról, és lebeg fölöttem. A torony tetejéről kommandósok durrogtatnak, a vörös – *weak point* – szemekből ritmikusan pulzáló lézersugarak pásztáznak. Lehasalok, csáklyát vetek a kopterre, lődözök. Sok bénázás után elkapom a ritmust, ráérzek, elfog egy csipetnyi magabiztosság. A torony felrobban és a föld alá süllyednek a romok. *Hm. Kellemes ez a Contra 4.*

BELSŐ ELLENÁLLÁS

Dögöljön meg a WayForward minden embere.
És ß@$$7@ meg a Contra 4.
Arany serleget a vérfrissítésnek!
Szuper ez a Contra 4!

Az új koncepció hibái pár óra játék után kidugják a fejüket, és én sem fogom elkendőzni őket. Mert a sok kellemes élmény, a szórakoztató gameplay és a klasszikus nehézség és hangulat dacára a Contra 4 vérzik pár sebből – és ez nem feltétlenül a készítők, hanem esetenként a hardver hibája.

„Less is more” – mondja a minimalista alaptörvény, azaz: valaminek a hiánya épp olyan fontos lehet, mint a megléte. Ez esetünkben arra vonatkozik, hogy nem érdemes abba belepiszkálni, ami működik. Itt most pont ez történt: alapszabályok megszegése. És ennek a létjogosultságát két fél döntheti el: az Egyszeri Játékos és a Megszállott Rajongó. Az, aki belekóstol, és az, aki még Probotector korában ringatta a játék bölcsőjét és edzette rajta a reflexeit.

Egy kóbor, lövöldözésre vágyó, de elkötelezettség nélküli próbálkozó azt mondja (és nála az objektív tisztánlátás):

„Ez, kérem, HIBA. A DS két képernyője ugyan teret ad a vertikális kiterjeszthetőségnek, de ez ott van elrontva, hogy a két screen nem közvetlen folytatása egymásnak: akad ott bizony holt tér is, ahol sok minden történhet. Engem kőkeményen megszívatott a Harbor Stage végén az az aliensisakos féreg, aki az űrrakétára kapaszkodott, én meg oldalt lógva kínáltam. Ő hol csapkodott, hol rakétákat lőtt ki rám – és bizony, párszor előfordult, hogy a lövedéke a két képernyő KÖZÖTT állt célra, és ezt csak akkor észleltem, ha már eltalált. Vagy mondhatnám a több képernyő magasságú szakaszokat, ahol a platformokon ugrálsz: pont úgy talál el a lövedék, hogy csak annyit láttál, hogy érkezett valahonnan. *Felül látnád, de nem arra figyeltél.* Még le is lehetne nyelni, ha nem direkt szívatósan lennének kiszámítva a mozgó platformok: ha lebeg, és kicsúszik egy hangyabokányit a képernyőről, te pedig rajta állsz, életet vesztesz – ha ugrasz, túléled.

Rendben, együk meg. De az már játékdesign-hiba, méghozzá elég súlyos, hogy vertikális lövöldözésnél az ellenfelek *nem érkezhetnek* oldalról, legalábbis nem nagy számban. *Ez alapszabály.* Ha fölfelé figyelsz, az oldalirányra koncentrálás csökken, és egy olyan játéknál, ahol már az ellenséges katonákkal való érintkezés is azonnali életvesztéssel jár, ez megengedhetetlen. Ha jobbra-balra bámulsz kihegyezett idegekkel, ezt megúszod, de fölfelé csak elvétve tudsz; és az pont elég is az elhalálozáshoz. Nem figyelsz, bekapsz egy lövedéket, mínusz egy élet, szevasz. Na, érted már? *Emiatt hulladék ez a Contra 4.”*

A rajongó pedig, aki már ismeri a szériát elejétől végéig (nála az alany szeretete, az ezzel felhalmozott tudásanyag, a türelem és a rutin), így *kontrázik*:

„Ez a játék nem erről szól – sosem erről szólt. Hanem arról, hogy ha szereted, akkor bemagolod, kitanulod, legyűröd. Mert a támadási patternek halálosak, de egyszerűek és kiszámíthatóak. És ha nekimész és türelmes vagy, előbb-utóbb túljutsz az összesen.

Ami meg a két képernyőt illeti: ha parlagon hevert volna a DS összes speciális képessége, akkor meg az lett volna a baj. A pszeudo-3D pályák így is csak a térképezésre használják az egyik felet – igaz, azok jóval könnyebbek is. De ott van a klasszikus pályák között a Labor – mennyivel jobban lehet kicentizni a szellőzőből érkező alienek invázióját így, hogy látod, merről közelítenek? Vagy milyen lett volna a Jungle bossfightja, ahol az a fentről bombázós, oldalról csapkodós űrféreg kínálgatott? Jót tett a játéknak – a külföldi lapok *„run & gun revival”* hozsannái is ezt igazolják. Ha nem tetszik, mehetsz a p________ba *. *Igenis jó ez a Contra 4.”*

(Szórejtvényünk megfejtése: „parkolóba”.)*

AND JUSTICE FOR ALL

Helyzet? A rajongónak igaza van.

Ez az ő játéka. A Contra 4 fanservice, méghozzá első osztályú. Az, hogy a multiplayerhez két cartridge kell, a Konami vadkapitalista üzletpolitikáját sejteti, de a rajongók ki fogják fizetni – az alapból belőtt Normal nehézségi szint is arra mutat, hogy ehhez két tapasztalt profi kell, akik tudnak kooperálni. Ez nem egy ittas bulira való kikapcsolódás, ide szaktudás kell. (Rookie létemre bepróbáltam, tapasztalatból beszélek.)



A rajongó végig fogja lapozni a Bonus Contentnél a teljes történelmet, a megnyitható képgalériát, és visongva örül majd, hogy az eredeti, NES-es Contra is behozhatóvá válik (és bőszen anyázik majd, amikor látja, hogy a multiplayer ebből kimaradt). Ő lenyel minden hibát és az értéket látja meg, a két képernyős bővítményben nem tervezési hibát lát majd, hanem frissességet, az idegesítő momentumokat hagyományőrzésként könyveli el.

És a hideg fejű, elfogulatlan félnek is igaza van. Ő rámutat, hogy ezt a játékot a GBA-s Gunstar Future Heroes fél kézzel agyonveri, a konzervativizmus neki fejlődésképtelenséget jelent, az újítás pedig több kárral jár, mint haszonnal. Neki nem éri meg kicsengetni a játék árát – a sorozat szerelmese viszont egy csúcsvétellel gazdagíthatja a gyűjteményét. A végső pontszám a kétféle megközelítés számszerűsítése, összeadva és osztva kettővel. *Milyen egyszerűen hangzik – pedig nem egyszerű eset, nem egyszerű játék ez a Contra 4.*

Tyler
hc.one@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Nagyon szuper cucc, fullos retro kiállás, mintha csak a korabeli SNES epizóddal nyomtam volna. Csak annyi a gond, hogy nekem ez akkoriban volt igazán érdekes, most már inkább egy Call of Duty 4 hoz lázba annyira, hogy pénzt is adjak érte. Szóval részemről itt erősebb volt a nosztalgia, mint a tényleges játékélmény. Ettől függetlenül a retro-geekek biztos beizgulnak tőle, mert kurta jól néz ki.

CONTRA 4

KONAMI / WAYFORWARD
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

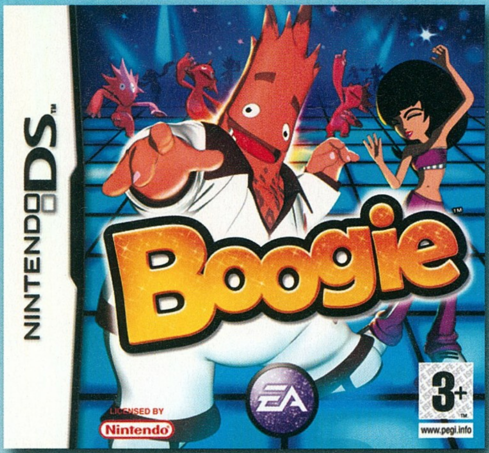
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 2 játékos, wifi

✔ a rajongók paradicsoma
X az átlag pokoljárása

7 pont

FELNYALT HAJ ÉS LAKKCIPŐ







Ígéretes ritmusjátékból középszerű, nem túl változatos és az első fél óra után kifulladó tucatcím. A Boogie jött, látott, aztán csúnyán el is hasalt – pedig volt benne ötlet, méghozzá nem is kevés. Az EA meglepő mód kísérletezésbe fogott, de mintha a kreatív energia visszafogásával tette volna azt. Nem tudni, hogy miért is lett ilyen a végleges játék, de az biztos, hogy egy átgondoltabb, hosszabb fejlesztési idővel megáldott folytatás tarolhat a Wii piacon. Addig maradnak az átiratok, mint például ez itt: **Boogie** hordozható formában.

Míg a zseniális Elite Beat Agents az első missziótól az utolsóig ugyanarra a mechanikára épült, addig a Boogie rögtön több különböző módozattal próbálkozik. Alapjában véve nem köti meg a játékos kezét, inkább a nyitottabb megközelítés mellett teszi le a voksát. A nem túl bőséges dalválaszték során az érintőképernyő és a stylus kettőse kerül reflektorfénybe. A játékmenet egyszerű: kövesd az ütemet és lejts magas pontszámot érő táncot. Hogyan? Nagyon egyszerű. Válaszd ki a nyolc irány valamelyikét, írj le egy rövid vonalat a kiszemelt égtáj felé és máris dőlnek a pontok. Feltéve, ha eltaláltad az ütemet. Egyszerű? Az. Talán túlságosan is és ezt érezhette az EA Montreal is. A kissé monoton táncikálást időnként minijátékok váltják, vagy inkább szabdalják fel. A megvalósítás gyötrelmes, nem csak, hogy az égvilágon semmi közük az éppen futó dalhoz és annak üteméhez, de még idegesítően nagy blődségek is. Az egyikben a d-paddal (!) kell reflektorokat követni, a másikban egy színes táncparkett megfelelő darabkáit kéne eltalálni. Vagy sikerül vagy nem, nagy szerepe nincsen, de könnyedén felborítja a ritmust, ami egy ritmusjátéknál nem éppen jó dolog.

Változatosságot más játékmódok nyújtanának. A táncikálás marad, de lehet kötött, előre meghatározott mozdulatokat követni is. A mechanika teljesen ugyanaz, nagy meglepetést nem okoz. Lényegében ennyi, ezzel tessék megbarátkozni a két délutános játékidő alatt.

Van persze multiplayer mód – ami kimerül a pontok összehasonlításában –, meg ugye a kiválasztott karaktert is lehet öltöztetni, kalapot és napszemüveget húzni rá, de gyakorlati jelentősége nincs. Ha már pozitívumot kell találni, akkor az mindenképp a grafikában keresendő. Valami csoda folytán a parádés Wii színvonalat sikerült DS-en is megtartani, a Boogie meseszépen fest ha a szereplőkről van szó. A színek élénkek, vibránsak, a képfrissítés folyamatos, a zenék pedig remekül szólnak a hangszóróból: semmi MIDI prütyöngés, komplett, vokállal rendelkező dalok szórakoztatják a ritmusra éhes közönséget.

Már amikor sikerül. A Boogie-ban egyszerűen nincs annyi tartalom, hogy öt percnél tovább leközsön. Az ötlet ott van, de kidolgozva nincsen, az a pár dal pedig nem viszi el a hátán a műsort. Majd a folytatás, mert az EA-t ismerve biztos, hogy lesz.

W

BOOGIE

EA / EA MONTREAL
MÁS VERZIÓ: WII, PS2

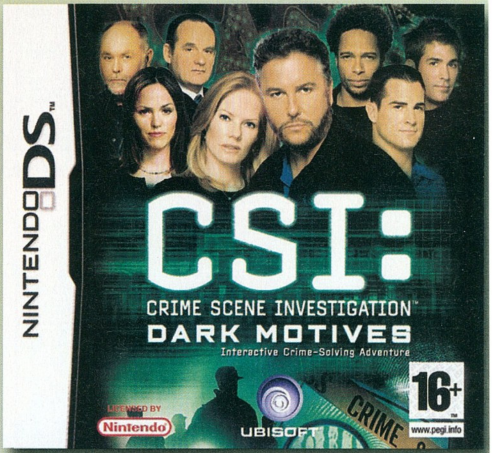
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

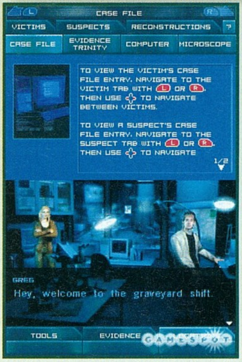
1 - 4 játékos, wifi

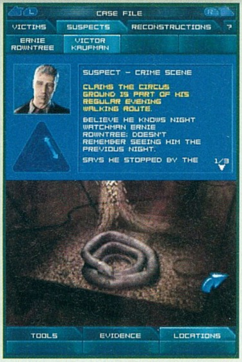
✔ színes-szagos
X üres belsővel

5 pont

TUDOM KIT ÖLTÉL MEG...







Nyolc szezon, közel 200 epizód, töretlen népszerűség. A CSI – Helyszínelők – minden idők egyik legsikeresebb bűnügyi sorozata, amely üvölt a játékadaptációért. Kapott is, nem is egyet, de a minőséggel mindig probléma van. Hol a sztorit nem sikerül jól összerakni, hol a sorozat dinamikája vész el, hol pedig az egész egy katasztrófa sújtotta területre emlékeztet. A **Dark Motives** nagy elvárásokkal indult a csatába, de a menetelés során orra bukott.

A Hard Evidence nem új játék, hanem a 2004-es PC-s kiadás közvetlen átirata. A DS adottságait tekintve ez nem lenne probléma, az eltelt évek nem látszanak meg a játékon, legalábbis grafikus szempontból. De a DM már a maga idejében sem brillírozott és ez sajnos nincs ez másként most sem.

A történetet megalapozó öt üggyel nem lenne különösebb gond. Átgondolt, jól megírt esetek, melyek néhol akár a sorozat egy epizódjába is beférhettek volna. Ám a megvalósítás már közel sem ennyire jó. Ugyan minden eszköz itt van ami valaha is felmerült a helyszínelők munkája során – az örök kedvenc luminol ezúttal is viszi a pálmát –, és a rendelkezésre álló lehetőségek száma sem éppen szűkös, de azok használata már roppant kényelmetlen. A Dark Motives pontosan ott vérzik el, ahol az elmúlt évek összes Star Trek játéka is elbukott: interfész. A PC-s átirat ötlete jónak tűnt, csak nem így. Az Ubisoft nem igazította a DS kis képernyőjéhez a kijelzőt, nem vette figyelembe a platform korlátjait, inkább egyszerűen csak átrakta azt, ami a kezében volt. Így történhet meg az, hogy a játéktér negyedét vagy akár a felét is elfoglalhatja a menüsor, és ez még csak az egyik képernyő. A felső az utolsó négyzetcentiméterig ikonok és szöveges információk tömkelege által került befedésre, az infótenger valósággal elborítja a játékost.

A helyzetet sajnos a gyatrán megírt dialógusok tovább rontják, ráadásul a Dark Motives a point and click kalandjátékok rákfenéjével sem tud megbirkózni. A képernyő pixelenkénti végigpásztázása már az első ügyet is teljesen tönkreteszi, a továbbhaladáshoz szükséges bizonyítékok megtalálása néha a vak szerencsén múlik, vagy egyáltalán nem is sikerül.

A Dark Motives jól indul, de a látványos bevezető után elvérzik. Kalandjátéknak kiforratlan, CSI adaptációnak gyenge – jobban átgondolt menürendszerrel, a PC-s verzió hibáinak kijavításával remekül gazdagíthatta volna a DS kínálatát. Kár érte.

W

CSI: DARK MOTIVES

UBISOFT / POWERHEAD GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos

✔ csi karakterek, eszközök
X átláthatatlan, kiforratlan

4 pont

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

Ezerkilencszázkilencvenhárom szeptembere: új, még messze nem veszélyeztetett állatfaj születőben. Külseje sötét, de valami színes melegség árad belőle. Sokan állnak körülötte. Mindenki arcán mosoly, grimasz, elszántság és ámulat tükröződik. Kezükben apró csörög, ketten viszont joysticket markolnak. Heves kézmozdulataik láttán azt hihetné az ember, hogy valami idegrángás kínozza őket. Az egyikük diadalittasan üvölt fel, míg a másik arcán sátáni idegességgel löki arrébb a mögötte lévőket, majd kiviharzik a helyiségből. De nem baj, a megüresedett helyre hiénaként vetik rá magukat a néző szerepbe taszított bámészkodók. Az új kihívó megvan – a bajnok visszatér a kabinethez, hogy megmutassa tudását. A halandók harca elkezdődött – a Mortal Kombat torna megkezdte hódítását.

UMK3

A nagy következő generációs bemutatkozása előtt kapóra jött az **Ultimate Mortal Kombat 3** megjelenése: kilencvenes évek végén erőteljes hanyatlásnak indult széria (lásd e havi *Visszatekintőnk*!) nem csak egy Xbox Live Arcade, de egy Nintendo DS porttal is visszatér egy epizód erejéig. Az UMK3 handheld kiadását ugyanaz az Other Ocean Interactive pofozta át a két képernyőre, akik az említett XBLA kiadást is gondozták, közel teljesen árkád hű átiratot megszülve – annak minden erejével és gyengeségével.

A nagyközönség által nem túl jól fogadott Mortal Kombat 3 gyermekbetegségeit orvosló Ultimate kiadás nem csak az egyik legtartalmasabb, de egyben az egyik legkönyörtelenebb epizód is. A mesterséges intelligencia a számolási kapacitását kihasználva jósolja meg előre a játékos, vagyis az általad bevitt mozdulatokat, így az első két-három küzdelem után gyakorlatilag az esélytelenek nyugalmával folytathatod a ranglétra megmászását. Az árkádhű átirat miatt a DS verziót is sújtja a jelenség, amely nem túl szerencsés egy alapvetően a gép elleni küzdelemre építő stílus esetében. De már 2008-at írunk, az online játék pedig szinte mindenki számára elérhető. Az UMK3 kamatoztatja is a lehetőséget.

Az erőteljes multiplayer módozat legerősebb oldala minden kétséget kizáróan a lokális játék, vagyis az élő, lélegző és ismert barátok lepofozása. A teljes karakter- és helyszínkínálathoz sajnos két példány megléte szükségeltetik, de egy kártya birtokában is kiélvezhető a Mortal Kombat brutalitása. Ha pedig az sincs, marad az online módozat, ami pedig kérem szépen nagyon jó...lehetne. Az ötlettel nincs gond, elvégre az ismeretlen partner ellenére az élmény közel ugyanaz, mintha az ellenfél melletted ülne, ám a harc sebessége még így sem elhanyagolható tényező. Sajnos a Nintendo Wi-Fi hálózata nem áll a helyzet magaslatán, a kapcsolat minősége szélsőséges értékek között ingadozik, így nem ritkán előfordulhat, hogy a pofozkodás szinte állóképek sorozatává sorvad. Ellenfél viszont nincs hiány, így bárhol és bármikor található kihívó.

MARTIN BELESZÓL!

Szerintem a DS tulajdonosok egy Mortal Kombatra vágynak legkevésbé… Mario Kombat, Yoshi Kombat, Zelda Kombat, Kirby Kombat – az igen... de Mortal? Gépet tévesztett a kiadó, de csúnyán.





Ám a játék legfontosabb része mégsem ez, hanem az irányítás. A DS nem túl kiforrott D-padja kezdetben sok problémát fog jelenteni, de egy kis gyakorlással könnyedén elsajátíthatóak az alapvető fogások, főleg azzal a segítséggel, amely az alsó / felső kijelzőn terpeszkedik. Nem csak az alapvető kombókat, de a teljes fatality-ket is jelzi a képernyő, így nem kell minden egyes karakternél fejben tartani a hosszú gombsorozatokat.

Az UMK3 szép, pontosan annyira, amennyire bő 13 évvel ezelőtt a megjelenésekor volt. Ez a grafikus színvonal nem izzasztja meg a gépet – de ne tessék félreérteni. A játék maga még ennyi év elteltével kis remekül fest, a két dimenziós körítés csak minimálisan veszített a fényéből. Apropó fény, sajnos a Midway produktuma azt a termékvonalat erősíti, ahol már alaposan elkél a DS Lite fényereje, a szürke öszvéren a kép rettenetesen sötét. Nem annyira, hogy még zavarja a játékmenetet, de ehhez már érezhetően kell a Lite hegesztőpisztollyal felérő ereje.

PUZZLE KOMBAT

Konklúzió? Mindjárt, előbb egy nem elhanyagolható információ. A cartridge-on két játék van. Nem csak az Ultimate Mortal Kombat 3, de a rajongói körökben nagy népszerűségnek örvendő Puzzle Kombat is felfért az adathordozóra. A „szegény ember tetrise" egyértelműen a Super Puzzle Fightert nyúlja, egyesek szerint sikerrel, mások szerint inkább bukással. De a tény ettől még tény marad, a dobozt leemelve a polcról a leendő tulajdonosok birtokába rögtön két játék pottyan, ráadásul mindkettő támogatja a Nintendo Wi-Fi Connectiont, így az átfogó multiplayer élmény is garantált.

Hordozható verekedős játékból ebben a generációban, különösen DS-en sajnos komoly hiány van, így az Ultimate Mortal Kombat 3 már ebből a szempontból is a kötelezően megveendő kategóriába esik – na meg azért is, mert még mindig remek játék, az átirat során pedig mit sem veszített értékéből. Choose your destiny!

W

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

MIDWAY / OTHER OCEAN INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

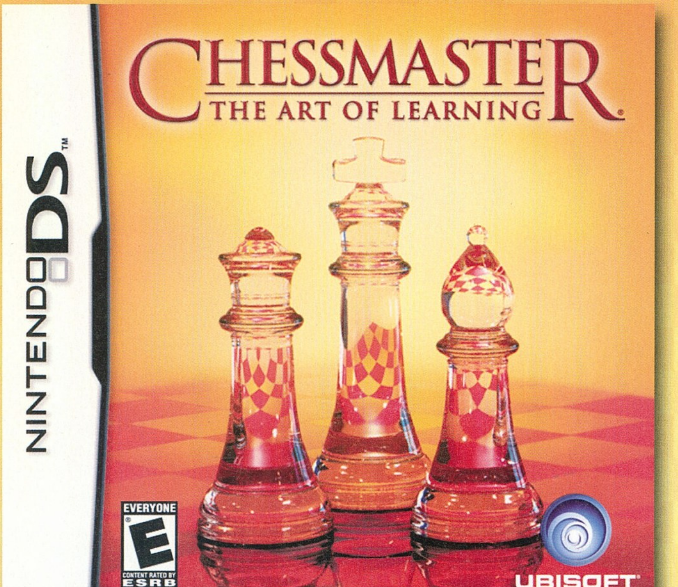
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos, wifi

✔ remek konverzió
X lagoló multi

8 pont

MÁR MEGINT EGY PATT ÉS NEM SAKK-MATT!





Úgy általában a sakkról nekem megannyi szép emlék jut az eszembe. Kisgyerekkoromban rengetegszer aludtunk nagyapáméknál, és számtalanszor játszottuk ezt a csodát. Rengeteg stratégiát és fortélyt mutatott az öreg, aki nem titkoltan nagy mestere volt a játéknak. Nagyon szerettem vele sakkozni, mivel nagy koponya volt a papa – nemhiába a példaképem. (Aki a Magyar Földrajzi Múzeumban jár, még megtekintheti az ő tiszteletére rendezett emlékkiállítást is!) Másik emlékem pedig a nyárhoz, egészen pontosan a Dagály strandhoz kötődik. Ott a melegvizes medencében az idősebb urak állandóan sakkoztak, a direkt erre a célra kialakított lebegő asztalokon. Szerintem nem én voltam az egyetlen jó gyerek, aki színes apró csempéket szedett fel a medence burkolatáról, közben az öregek bosszantása végett természetes hullámot generálva nehezítette a játékosok életét. Nem egy felmenőmet emlegették anno…

Egyébként, mint mindenki tudja, egy táblajátékról van szó. A *sakk* szó – amely nemcsak a játékot jelenti, hanem azt a helyzetet is, amikor az ellenfél királya vert helyzetben, azaz ütésben van – a perzsa „sah" szóból ered, amely uralkodót jelent. A sakkjátékot két személy játssza egymás ellen a négyzet alakú, nyolc sorra és nyolc oszlopra felosztott táblán, összesen 32 bábuval. A két játékos bábui határozottan eltérő színűek. A színek elnevezése *világos*, ill. *sötét*. A játékosok felváltva lépnek, és mindkettejük célja, hogy a másik fél király nevű figuráját a játékszabályok szerint bemattolják, azaz lépésképtelen helyzetbe hozzák. A játékosok síkjával párhuzamosan a *sorok* vannak, és 1-től 8-ig arab számokkal jelöljük őket. A játékosok síkjára merőlegesen a *vonalak* vannak, és a-tól h-ig betűkkel azonosítjuk őket.

A játék kezdetén világosnak és sötétnek ugyanannyi figurája van: 1–1 **király**, 1–1 **vezér** (alternatív neve: „királynő"), 2–2 **bástya**, 2–2 **huszár** (alternatív neve: „ló"), 2–2 **futó** és 8–8 **gyalog** (alternatív neve: „paraszt"). A figurák kiindulási helyzetét, illetve mozgatásuk lehetőségeit a játék szabálya határozza meg. Hogy melyik bábu milyen lépéseket tehet, elég hosszú lenne felsorolni, egyébként is, mindez megtalálható a tesztalanyom gyakorló módjában, azaz az Ubisoft által publikált, és már generációk óta futó legjobb sakkszimulátorban, a **Chessmaster** legújabb DS-es változatában. Mindezt a relatíve fiatal, bár annál híresebb sakkozó, a nyolcszoros sakkvilágbajnok Josh Waitzkin tolmácsolásában élvezhetjük. A sorozat egyébiránt folyamatosan fejlődik, ami természetesen a mestersége intelligencia tökéletesítésében érhető tetten. Itt érdemes megemlítenem, hogy összesen több mint 900 (!) klasszikus sakkmeccs van beletáplálva a programba, amiket akár újrajátszhatunk mi is. A normál módozatban az elején maga Waitzkin mutatja be a játék fortélyát, annak stratégiáit, sőt még maga a touch screenes és normál irányítási mechanizmust is. Igen-igen, a játék, mint ez elvárható, támogatja az érintőképernyőt, így a lehető kényelmesebb az irányítás. Válogathatunk a gyors meccs és a régi játék visszatöltésének lehetőségéből, vagy akár a saját szájízűnk szerint belőtt moduluk közül is. Rengeteg játékos MI-je van benne a játékban, köztük pár sakk nagyágyú, mint Alexander Alekhinem, Mikhail Botvinnik és Bobby Fischer „szelleme" is többek között.

A sakkjátékosok minősítésére pontrendszert használnak, mely a sakkjátékosok egymáshoz viszonyított játékerejét – a partikon elért eredmények alapján – egy értékszámmal (Élő-szám) határozzák meg. Ezt minden játszma után ki lehet számítani: egy gyengébb (alacsonyabb értékszámú) játékos ellen elszenvedett vereség vagy döntetlen csökkenti, míg egy erősebb ellenfél legyőzés növeli az értékszámot. Mi magyarok ismét büszkék lehetünk magunkra, ugyanis a jelenleg is alkalmazott Élő-pontrendszert Élő Árpád (1903-1992) magyar származású amerikai fizikus dolgozta ki. Itt a játékban – úgy, mint a nemzetközi viszonylatban is – ELO-nek rövidítik. A játékok kimenetelététől függően az értékelés itt is hasonló besoroláson alapul. 600 ELO ponton indulunk, és olyan 2200+ pont körül már bárki büszkén mondhatja, hogy ő az igazi sakkmester! Nem lesz könnyű a győzelem, már most szólok. Normál fokozaton, 600 ELO pont körüli játékosok is ronggyá aláznak az elején. Ilyenkor majdnem a „DS a földön csattan" effect lebeg a levegőben.

Egyébiránt természetesen wi-fi alatt működő multiplayer is társul a játékhoz, így talán normál ember ellen már nem annyira nehéz. Ha mindenkinél adott a game, akkor 7 féle színes-szagos módban lehet játszani. Ha csak 1 játékos rendelkezik csak vele, akkor is megosztható az alap mini-játék, és a normál sakk is. Az online mód érthetetlenül hiányzik, pedig ezzel a rangsoros lehetőséggel akár még valakinek karrierét is el lehetett volna kezdeni. Kár érte. Meg kell még említenem, hogy 6 fajta minijáték és 7 fajta Sakk Puzzle is a repertoár része, ily módon minden sakkra éhes játékos vágya kielégítésre kerül. Az előbbi nagyon jó a stratégiák és kulcslépések begyakorlására, mivel ez egy agytorna jellegű opció, ahol bizonyos feladatok kitalálása a cél, az adott helyzetre vonatkozóan. Ilyen például, hogy egy lépéssel hogyan tudsz például sakk-mattot adni. A másik mód is mókás. Például a királynővel lépj úgy, ahogy a sakk szabályait ismered. A pályán gyümölcsök vannak, ha jól helyen állsz, akkor villával leszedheted őket. Minél többet kapsz le egyszerre, annál több pont jár. Gyakorlatban nagyon ötletes.

Összefoglalva korrekt és fantasztikus sakkjáték. A stílus kedvelőinek melegen ajánlott!

Kenny



MARTIN BELESZÓL!

Nem hiszem, hogy ennél jobb, komolyabb, kielégítőbb sakkjátékot találsz ebben a pillanatban DS-re. Hordozható sakk, az összes nagymester egy kis masinába zárva, számtalan extra lehetőség, visszajátszható partik, kényelmes érintőképernyős kezelés – ha sakkra vágysz, ez a TÖKÉLETES választás! Fullos cucc.

CHESSMASTER: THE ART OF LEARNING

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 2 játékos, wifi

✔ kifejezetten jó mesterséges intelligencia, minijátékok
X online mód hiánya, minimalista látvány és hanghatások

8 pont



PARTY ARCZ VAGY?

MARIO PARTY DS

Nem akarom kerülgetni a forró kását, így hát már az elején leszögezem, hogy utálom a vég nélkül érkezõ Mario spinoff játékokat. A Mario Karton, a Paper Mario-n, a squaresoftos Mario RPG-n, és a Super Smash Bros.-on kívül nem tartom sokra õket. Így vagyok a mostani tesztalanyommal is, az évrõl évre érkezõ sokadik Mario Party-val is. Biztosan jól megy a szekér, mert mind a Nintendo 64, mind a Gamecube rendelkezett minimum 3 epizóddal. Ezt bizonyítja a japán eladási lista is: a DS-es epizód már több mint 1 millió példányszámban kelt el. Szóval lehet, hogy csak én vagyok ezzel így egyedül. Eddig egy részhez volt szerencsém, a Gamecube-os negyedik részhez, és mint konstatáltam, lényegi változást nem eszközöltek rajta ez alatt az eltelt idõ alatt.

Ha valaki nem tudná, akkor elmondom, hogy a Mario Party továbbra is körvonalaiban a hagyományos asztali társasjátékok sémáját követi. A választható szereplõk között itt van Mario, Wario, Luigi, Waluigi, Toad, Yoshi, Daisy és Peach is. Nem sok. Ez van, ezt kell szeretni. A fõjátékhoz két módozat adott. Party mód és Story mód. Az utóbbinál egy kis történettel körítve sorban adja a pályákat a gép, míg a Party módnál mi állítjuk be a nehézségi szintet (easy, normal, hard, majd késõbb megnyílik az expert is), a körök számát, mi válasszuk ki a táblákat is tetszés szerint, sõt a felállás beállítása is a mi sarunk. Itt lehetõség van Battle Royale (4 játékos, mindenki, mindenki ellen alapon), Tag Battle (2 játékos egy csapatban) és Dual Battle (csak 2 játékos egy asztalon, természetesen egymás ellen) küzdelmekre. A cél továbbra is változatlan, azaz nem más, mint a csillagok és érmék gyûjtögetése.

A játék indításakor mindenki kap 10 érmét. A fejünk felett megjelenik egy dobókocka, ami 1-10-es értékekkel bír. Kezdésnél az, aki a legnagyobbat dobja kezdheti elsõként a játékot. A többiek a dobás számától függõen jönnek, szépen sorjában körönként. Az irányítással az asztalon senkinek nem lesz gondja, mivel a karakterekkel a gép automatikusan lép helyettünk, miután a kockán megállítottuk a számot. Az útvonalak számos elágazásokkal rendelkeznek, illetve megannyi eltérõ típusú és színû mezõ található rajtuk. Ilyen a piros mezõ, ahol rögtön 3 érmétõl búcsúzhatunk, vagy a kék, ahol éppen ellenkezõleg 3 érmével leszünk gazdagabbak. A sárgára érve választhatunk egy barátot, és mind õ, és mind mi kapunk 5 ajándék tallért. A zöld színû hatása a szerencsén múlik. Néha ajándékot eredményez, néha éppen ellenkezõleg, valami általa gerjesztett csapda végett veszítünk pontjainkból, nem egyszer pedig, a pályán rövidíti utjainkat. A vakond jelzésnél képességeket tudunk vásárolni: például dupla és tripla dobást, vagy tarisznyát, amivel lophatunk az ellenfeleinktõl. A lila két karddal díszített jelzés párbajt eredményez. Itt a másik tárgyait nyerhetjük el. Utoljára, amit még meg kell említenem, az a Bowser jelzés. Nos, itt a félkarú rablót megpörgetve akár mindenünket is elveszíthetjük. Miután mindenki dobott a kockán, kezdõdik a véletlenszerûen sorsolt minijáték, amit a játékfelelõs oszt ki. Összesen, több mint 70 ilyen van. Ezeket külön kategóriába sorolja a gép. Vannak mindenki-mindenki, kettõ a kettõ, és három az egy ellen lévõ játékok is. A minijátékok elég ötletesek, és természetesen teljes mértékben használják a DS képességeit, így annak érintõképernyõjét és mikrofonját is. Hihetetlen, hogy honnan veszik évrõl évre az ötleteket? Hosszú lenne felsorolni mindet, így inkább csak párat emelnék ki. Van itt gyertyafúvós (fújj, ahogyan csak tudsz), uborkaszeletelõs (használd a ceruzával a szeletelõt), autóvezetõs (forgasd az autó kerekeit), vagy például a banánlovaglás (egyensúlyozz, nehogy a vízbe csobbanj), szóval a repertoárra nem lehet egy panaszunk sem. Aki nyeri az adott játékot, általában érméket szerez, a végjátékot, pedig az, aki a 10 kör után a legtöbb csillaggal rendelkezik, csillag híján, pedig az, aki a legtöbb érmével. A csillagok általában véletlenszerûen helyezkednek el a pályán. Ha elérsz hozzájuk, akkor érmék ellenében válthatod ki õket. Ezután a játékfelelõs újra elhelyezi a tábla egy másik véletlenszerû pontjára. Ha sikerült nyerned, akkor még egy bosspálya vár rád, azt legyõzve végleg tiéd a meccs.

A játék nehézsége felemás, sõt sokszor csak a szerencsén múlik minden. Nem egyszer kapunk dührohamot, a nem saját hibánkból ért vereség miatt. Egyedül játszva is hamar unalomba fullad – ennek a stílusnak a lényege a multin van. Több játékos szereplésével viszont kellemes perceket tud okozni felebarátaink agyba-fõbe szívatása, mert erre is van lehetõség. Érthetetlen ezért számomra, hogy hol maradt az online játékmód? Teljes mértékben kihagyták, pedig szerintem a Kart után ez lehetett volna az új király a DS-es multi címek között. Helyette maradt a lokális hálózat, amit 4-en élvezhetünk. Bosszantó nagyon, fõleg egy first party játéknál. Kicsi gyógyír erre a számos puzzle játék, amiket pluszban tartalmaz a cartridge. Van itt Puzzle Fightertõl kezdve a rengeteg Tetris klónon át egészen a Puzzle Bobble újraértelmezéséig szinte minden. A játék grafikája megfelelõ, a Mario világára jellemzõ egyszerû, célratörõ. Összegezve egy erõs N64-es szinten mozog, szép színes, pályánként eltérõ stílussal és motorral. Erre nem lehet egy szavunk sem.

Mindent egybevéve, ez továbbra is a szokásos, megszokott, szolid Mario Party játék, nem több, nem kevesebb. A stílus rajongóinak melegen ajánlott, míg, akiknek eddig sem tetszett, azok kerüljék továbbra is.

Kenny

MARTIN BELESZÓL!

A DS speckó lehetõségeit elég jól kihasználó (mikrofon, érintõképernyõ) kis partigame. Szerintem semmi probléma nincs vele – hacsak azt az apróságot nem soroljuk ide, hogy aki ezzel egyedül játszik, annak nagyon nagy bajban van az élete, sürgõsen barátok után kell néznie, mielõtt teljesen befordul és megbolondul.





MARIO PARTY DS

NINTENDO / HUDSON
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos, wifi

✔ rengeteg ötletes mini és puzzle játék
X egyedül nem az igazi, online hiánya

7 pont



CSEVEGŐ 2008 JANUÁR – BELENÉZÜNK A JÓSGÖMBÜNKBE

Üdvözlök mindenkit a Csevegő hasábjain! Biztosan sokan örülnek neki, hogy viszontláthatnak, akik pedig „borzasztóan örülnek", hogy újra olvashatnak, azok (Kula bától szabadon) fényesre nyalhatják a *****imat. ;)

Először is BUÉK mindenkinek! A babona úgy tartja, hogy az ember egész évben azt szokta csinálni, amit újév első napján. Így már kezdem érteni, hogy miért kelek folyton délben fejfájással, pedig az idei szilveszterem még egész lájtos volt. Még taccsolnom sem kellett, többek között azért, mert az okos kis búrámmal nem engedtem, hogy Kenny-ék belém erőltessék azt a borzalmas második adag (70 %-os) narancsos abszintot. Bakker, már a szagától dobtam egy hátast, úgyhogy ha már rövid, akkor inkább maradok a vodkánál és a tequilánál.

Na, de nem akarok itt mesedélutánt tartani, úgyis szinte mindenki mattrészegre itta magát, kivéve akinek melóznia kellett (részvétem fiúk, velem is előfordult már). Kezdjük tehát az újévi témával: „Hogyan képzeled el a 2008-as évet konzoljátékos szemmel?". Egészen pontosan 8 alkérdéssel: „Mi lesz? Mi nem lesz? Nyer valaki nextgen szinten? Tönkremegy valaki? Mi lesz a nagy durranás? Mi lesz a nagy beégés? Mit veszel? Mit nem veszel?"

Krisztián

2008, 2008...ja, megvan: piros led jó mélyre temetése, konzolt egymagában eladó játékok érkezése és remélem nem csak a Super Mario Galaxy sikerét meglovagló játékgép tengődése. **(Túl szigorú vagy CJ, ott van még a Wii Sports is... K)** Sony partraszállás nintendoföldön és xboxországban. **(Hát ez a partraszállás még várat magára, egyelőre inkább csak egy „felvonulásra" futja az erejéből. K)** Ha minden összejön én a partraszállók táborát fogom gyarapítani. De akkor a Capcom riszálja be magát az utcasarokról, és hozza ki a Resi 5-öt még 2008-ban. CJ **(Úgysem fogja, de elnéző vagyok, a generáció legkomolyabb stuffjához idő kell. K)**

Szia Krisz, nagyon szeretem a cikkeidet, főleg azokat amikben hosszan taglalod melyik gomb mire való és tele van statisztikákkal. **(Édes vagy, emlékszem te írtál nekem emailt, hogy elakadtál a MoH: Frontline-ban. Sikerült? K)** A következő év meg nem érdekel, gondoltam ha ezt az évet úgy kezdem (és folytatom) hogy abszolút de semmi elvárással nem rendelkezem, akkor még jó is lehet. De hagyjuk... Mibe, hogy ez a sz@r levél is bekerül? **(Nyertél, te lettél a hónap „le vele"! K)** Van erre egy elméletem, miszerint ha alszok, akkor valójában nem is alszok, hanem én vagyok az 576 főszerkesztője és minden áldott levelemet amit ébren írtam berakok a csevegőbe, meg van az is, hogy mikor álmodok valójában akkor vagyok ébren, és fordítva, de ez most mindegy.

üdv, Kovcsi Lajcsi. **(Lajcsi, aggódom érted, itt komoly gondok vannak. 2008-ra kevesebb rejszmatyit, több nőt. K)**

Tisztelt játékosok! Rövid leszek és lényegre törő, no lássuk... Úgy képzelem el a 2008-as esztendőt, mint fotelban kezét rohasztó gamer, hogy több és jobb játék fog jönni az elkövetkezendő 365 napban, a fejlesztőcégek számára a lehetőség adott. A 2007-es téli felhozatal ugyanis az én tetszésemet aligha nyerte el. De fel a fővel, mondom magamnak, mert jönni fog NEMsokára az új „gta". **(Hasonlóan érzek, pedig objektíven tekintve király konzolos évünk volt. GTA-t én is nagyon várom, hangulatra kb. egy San Andreast remélek. K)** Meg remélem lesz új hitman is, mert a karácsony alkalmából jómagam is részesültem a blood money okozta sokkban :). Na, mit is akarok még? Ja, megvan, hogy a szoni most aztán nézhet, azt hitték, a PS2-vel örökre feladták a leckét a bilinek, pedig a bili gépe bizony, hogy nagyobb durranás a szoniénál, szoftverek tekintetében úgyszintén. **(Leszámítva azt az apró bibit, hogy a szük két éve futó Premiumommal lassan bevonulok a rekordok könyvébe. K)** Azért csak lopjon a Sony a Micrsofttól, abban úgyis olyan jók a konkurens cégek. **(Eddig nem szegény N-t lopták meg? K)** Sony kihozhatna valami remek kis szerepjátékot, mert az FF széria már nem tudja tartani a frontvonalat a PS2-n a X360-nal szemben. Üdv: énvoltam **(PS2?? 360?? Mi van?? És mit csinálunk, ha minden komolyabb RPG fejlesztő átvonul DS-re vagy Wii-re? Ki tudja mikor meri kihozni a Square az FFXIII-at PS3-ra, és ha nem lesz nyereséges Japánban, akkor mi lesz a sorozattal? Amúgy meg 360-on hiába fogynak jól a szoftverek, a JRPG-k rendre bukások, így szépen maradnak az amcsi shooterek. Ez van gyerekek, ezt kell szeretni. PS3-on egyelőre ugyan gyengébb a szoftverpiac, de az FF mindig is nagy fegyvertényező volt. Meglátjuk. K)**

(Gratulálok Dani de Vito, tiéd lett a hónap levele. Üres, mégis sokatmondó gondolatok. Cuki volt az a bárgyú képregényféleség, amit mellékeltél. K)

1. Karácsony! 2. Kryssikéből férfi... 3. Az új GTR! 4. Martin! (lassan olyan lészen a srác mint michael jackson) 5. Mikor kirántom a barátnőm s****l a f***t és az a***** 6. Mikor Pet 1x végre *********... onnan pedig egy hatalmas ... néz velünk szembe! 7. Hitelt... 8. SEMMITSEM veszek! Azt is marha drágáért...

u.i. Ha Krisz válaszol akkor ne martin kérdezzen! deniel

(1: Kis optimista; 2: Neki legalább már kinőtt a fanszőre; 3: What what whaaat?; 4: Bátor gyermek; 5: És akkor arra ébredsz, hogy bilibe lóg a kis kacsód...; 6: Majd nedves álmaidban ezt is lecsekkolod; 7: Én is; 8: Nem szégyen, ha nem telik a zsebpénzből. UI: Úgy van, úgy van, én is követelek moderátori jogot, eskü csak pár arcot bannolnék. K)

Sziasztok! Hogy hogyan képzelem el a 2008-as évet konzoljátékos szemmel? Először is bepótolok minden játékot, amit 2007-ben elmulasztottam, ezekkel el leszek egy darabig. **(Nekem már lassan egy harmadik élet kéne hozzá. K)** Aztán remélem sikerül vennem egy PS3-at, valamikor nyáron-ősszel. Miért azt? Egyelőre csak azért, mert eddig is a Sony gépeit vettem, és sosem bántam meg. **(Így voltak ezzel az N-esek is az N64 előtt. K)** Az autós játékokat szeretem, azokból a legerősebb felhozatal ezeken a gépeken volt (szerintem). **(Pedig valahol a fórumon „olvastam", hogy „más nézetek" szerint a DC volt ezen a téren az igazi úttörő. K:)** Mire pedig gépből már lesz „nextgen" nekem is, addigra remélem jelennek meg végre ahhoz illő és nekem való játékok is. Hogy mire gondolok? Igazi GT5, nem pedig előzetes. Toca Race Driver-hez hasonló szimulátor, de már nem csak néhány pályával versenysorozatonként, hanem egész idényekkel. WRC, minél hosszabb pályákkal (vagy igazi pályák részeivel). **(Előbb egy Motorstorm 2-t kapunk az Evolution Studios-tól, az egyik a legkirályabb stuff lesz PS3-ra. K)** Kár, hogy erre idén nem látok sok esélyt, talán majd jövőre. Már megint. bandage_520

Csao Martin! Először is BUÉK! Tegnap kezembe akadt a decemberi konzol. 2 év telt el mióta utoljára Csevegőt olvastam. Ennek egy oka van, már nem érdekelnek annyira a játékok, ezért inkább csak kölcsön kértem a Csevegő miatt. De két éve már haverok sem veszik. Szoktam játszani, de csak olyan game köt le aminek jó sztorija van (ezekről netről szerzek tudomást). Visszatérve a csevegőre, megmondom őszintén kicsit csalódtam. Ezek a levelek mind arról szóltak, h ki mivel mennyit játszik karácsonykor. Egy-két kivétel volt, ahol vmi személyes élményt meséltek el, ami kötődik a konzolokhoz és a karácsonyhoz. Úgy rémlik régen több volt a sztori, és kevesebb a reklám. Fogadni mernék, hogy a januári csevegő is arról fog szólni, h ki mivel mennyit fog játszani, ha majd megjelenik. Meg h az milyen überf*sza lesz! **(Megmondtad a frankót, és no offense, de a siránkozó szófosáson túl a te leveled miben nyújt többet másokénál? K)** Elmondom én is, hogy képzelem el 08-at konzolgamer szemmel. A technika exponenciálisan fejlődik, egyre szebb és modernebb játékok érkeznek. **(Exponenciálisan egy túrót :D Hányszor buktál matekból ember? Ezt a grafikai fejlődést a néhány kiugró alkotással én legjobb esetben is „kvázi monoton növekvőnek" titulálnám, csak hogy legyen minek örülnie annak a hörcsögképű ex-adjunktusomnak. K :)** És vmi mégsem kóser. Én úgy érzem ezek már nem játékok, hanem az élet egyes területeinek szimulációi. Ha a mai játékokkal játszok, vhogy más érzést váltanak ki belőlem. Nehéz megfogalmazni...talán a sikerélmény hiányzik, mert manapság túl könnyűek a játékok. A grafikát élvezed, meg azt, hogy belebújhatsz egy kém/bérgyilkos bőrébe, és nem, azt hogy az ügyességednek köszönhetően egy élettel megcsináltál 3 pályát. A térbeli játékokban nagyobb a hibázás esélye, és megölné a „játékélményt", ha nagyobb lenne a kihívás. Meg ugye minden sarkon menthetünk, és időt pörgethetünk vissza. Szóval 08-ban lesz sok jó játék, ahol a külcsínyt fogjuk élvezni, meg a szimulációt. De nem azt mint pl. Donkey Kong Country-ban, vagy egy Elevator Action-ben. szerintem. Bocs Martin, kicsit hosszú lett. sziasztok! Péter **(Már megint a siránkozás. Elég nehezen tudom elhinni, hogy bármelyik nextgen géppel is rendelkeznél, ugyanis ezek a klisék talán igazak az Assassins Creedre, de nem az általános komolyabb kínálatra, főleg hogy számos király stuffra emlékszem, ahol rendre vért izzadtam, na persze nem very easy-n. Ha gondolod vegyél egy DS-t és nyomass 2D progikat. BUÉK Peti! K)**.

7 szó: Metal Gear Solid: Guns of the Patriots. Szerintem ezzel mindent elmondtam...

Lucsánszky Dani **(Szép volt Dani, sok beszédnek sok az alja. K)**

Hello 576 Tiiiiim!!! Buék Mindenkinek!!!Nos akkor vegyük sorra a kérdéseket:

Mi lesz ? GTA 4, Killzone 2, Resident Evil 5, Solider of Fortune Payback. **(Ebből a GTA4-et venném tutira, K2 jöjjön jöjjön, reméljük még idén. RE5 sztem 2009, az SoF egy FoS. K)**

Mi nem lesz? Magas fizetésem amiből mindezt meg tudnám venni. **(Minek a PS3, ha 4 játékra sem telik másfél év alatt? K :)** Nyer valaki nextgen szinten ? Igen a SEGA a Dreamcast 2-vel (remélem....de nagy lenne ;). **(Khm, LOL... K)** Tönkre megy valaki ? Igen, ÉN. Mert mégis megveszem a fent említett játékokat. **(Sóher vagy. Most már vágom miért krepált be a PS3-ad, tuti aluljáróban vetted. K)** Mi lesz a nagy durranás? Killzone 2 és a Resi 5. Mi lesz a nagy beégés ? Ha mégsem lesz igazam. Mit veszel? Nagy levegőt. Mit nem veszel? T...co gazdaságos Xbox 360-at !!! **(Még te beszélsz az ukrán PS3-addal? K)** Zárom soraimat. Gregory Pech

Hello Boss! Először is boldog Új Évet! Egyel több olvasótok lenne ha horoszkópot is tennétek az újságba :) A barátnőm ezt mondta :) 2008-ban is hűséges maradok hozzátok. Megbízunk egymásban és ez nem csak reklám maszlag. KONZOL FOREVER!

Ui: Örülök hogy egyre több játékot tesztelsz. Üdvözlettel Steve Y **(Pisti egy cukorfalat, mindig meglep iwiwen valami kellemes üdvözléssel. Horoszkópot úgy toljuk, mint a női magazinokban? Pár hetes eltéréssel ismétlődik ugyanaz a szöveg egy másikban. BUÉK! K)**

Eddig még nem láttunk semmit. Nextgen szemmel a 2007-es év még semmi nem volt. A PS3-nak be kell keményíteni ha életben akar maradni. A WII eddig jól érezheti magát főleg, hogy megjelent a SM Galaxy. Az Xbox 360 jobban teljesített mint elődje, és ez a jó színvonal remélem 2008-ban is megmarad. Egyre jobb játékok jönnek ki az összes konzolra. Olyan grafikát mutatnak majd be (az X360 és a PS3), amit azelőtt még nem láthattunk egyik konzoltól sem. Akárki is nyeri 2008-ban a „konzolháborút" remélem olyan játékkal teszi, amitől bef****k (remélem ezt az Xbox 360 teszi:))

Z-rad **(A leveled nagy részére csak kínkeserves erőlködéssel tudnék válaszolni, olyan általános kliséket nyomattál, ám az első két mondatod kapcsán mégis támadt egy gondolatom. Szeretem a generációváltásokat. Baromi jó érzés egy új konzol birtokába jutni, figyelni a rengeteg hírt róla, és lesni a sok-sok bitang jó grafikájú játékot, amit majd kiadnak rá . Tipikusan jellemző, hogy mikor kijön egy új gép, először is rendre várjuk a szokásos nagy címek folytatásait. Szinte minden gépnél a jól bevett kliséket várjuk, mintha pl. csak akkor jönne el az új generáció, ha kijött végre az MSG4, Halo 3, meg a GT5. El fog majd megint jönni egy új generáció x év múlva, és azokon is várjuk a Halo 4-et, MGS5-öt (vagy MGS6-ot) stb., nem unalmas már ez egy kissé? Mindig ahogy „feltöltődik" végre a kínálat rendes címekkel, amint kijönnek azok a játékok, amikre úgy vertük magunkat a generációváltáskor, addigra már egyáltalán nem is olyan nagy számok, hiszen évekig vártunk rájuk, és nem sokkal utána szépen adják ki megint az új gépeket. Ezek még tökösebb grafikával kecsegtetnek, de megint alig nyújtanak valamit kínálatra, kevés új ötlettel, és ismét csak várhatunk a szokásos bevett sikercímek folytatásaira azzal a szöveggel, hogy „még nem láttunk semmit", remek. Ellenpélda ugyan a Wii, csak hát azzal más problémák vannak. K)**

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet Kívánok a magazinnak és készítőinek!

Mi várható konzol terén a jövő évben? A Manhunt 2 miatt megint sztrájkolnak. De miért? Nem is értem. :) Talán Snake megint megmenti a világot. Aztán megyünk gyakni a KILLZONE-nal. Fejlesztgetjük magunkat a FF-ben. Agyontuningoljuk a verdát a soron következő NFS-ban. **(Az okosok már az Underground óta leálltak vele. K)** Lezúzzuk Kratos-szal az isteneket. Nyomjuk a Naruto gokardot vagy golfot vagy mittomén. :) Szétlőjük a zombikat Racoon City után valahol máshol. Pár barom megint a játékokra keni az iskolai lődözéseket. Lengetjük a kezünk a wii-vel és utána kivesszük a nuncsakut a képernyőből. :) **(Nálam a szülinapi partim óta szigorú Wii szabályok léptek érvénybe. K:)** Megint jönnek a jobbnál jobb és a sz*rabbnál sz*rabb játékok. **(Főleg az utóbbi. K)** Nah, erre az évre ennyi. Üdv! Borka

Üdv! Hát lesz: sok game nextgenekre, nem lesz: sok game PS2-re. Nextgen szinten senki nem nyer, marad a Sony, Microsoft, N hármas. Nem megy tönkre senki, ez biztos! KILLZONE 2 lesz a nagy durranás (meg pár cím amiről még nem tudunk). Nagy beégés nem hiszem, hogy lenne. Nem lesz. Szerintem jövő nyárra összegyűlik a pénz egy PS3-ra, azaz veszek egy PS3-at. **(Igen, a kettő valóban nem ugyanaz. K)** Hát Wii-t biztosan nem veszek! pacman **(Majd meglep vele a nagyid. K)**

(Kifogytunk az emailekből, így bepötyögtem pár analógot is, amely nem az alap témába vágott. Az olvashatatlan hibákkal teli kisregényeknek külön örültem. K)

Szegasztok! Miért kellett „cikizni" Mariót és a melegségét? Hiszen nekem többek között ez a kettő is a fontos része az életemnek. Picit rosszul esett. **(Kedves Krisztián, rosszul állsz hozzá a kérdéshez, a gúnyolódást sokkal inkább vehetnéd megtisztelőnek. Mi hiszünk abban, hogy a modern időkben minden ember egyenlő, és nem söpörjük a szőnyeg alá, ha egyes olvasóink, vagy videojátékhősök más nézeteket vallanak. Van aki forrón szereti. K)** Én egy 30 éves Tényleg megszállott videójátékos vagyok. Üdv: P. Krisztián (Ja és a kezdetek óta hű olvasótok.)

T. Martin és Microsoft. 2006.XI.08. A nagy vízválasztó! Egy váltás: PSII-ről, Xbox360-ra. Plusz II lemez: PGR3, LotR:B for M-Earth II. Összesen 116298 Ft. 2007.II.10 Samsung LCD TV 150.000 FT. Nagy öröm = nagy csalódás! Az Xbox 360 nagyon melegszik, nagyon hangos! A játékelemzeim elején található, bevezető filmeknél: 3-4 másodpercre megakad. Kameo, DOA, PGR3 stb. Oblivion - le is fagy! S. Cell: Double Agent: Berángat. 3 piros LED még nincs! Csak az idegbaj! Szerviz felhív, és kérdem én:

T. Microsoft! Miért nem a saját dobozába viszik el a gépem? Miért telik el több, mint 2 hét, amire visszakapom? Miért Prágában javítják? Ja és a jéghegy csúcsa! Telefonban: Azt mondta a hölgy, nem is biztos, hogy a saját gépemet kapom vissza, hanem lehet, hogy egy vele egyenértékűt! Miért nem újat? **(Na persze K :)** A futár csávó: laptopot és videokamerát keresett! Az nincs! Xbox360 van, vitte. Milyen a szervezés uraim? Kaptam: A saját javított gépem, és egy Gold kártyát.

Hol használjam? Ugye Magyarországon: Még nincs internet, hozzáférhetőség. Hivatalosan! Sony! PSII rulez!! Váltottam, kár volt! Remegek: Hogy mikor szarik be? Az Xbox360.

Ui: De a remény hal meg utoljára. Az erő legyen veletek Microsoft! Egy olyan játékos fan: akinek kezd elmenni a kedve. A játéktól!! Feco

(Fel a fejjel, Feco! Milyen ironikus: Amit anno mondtak! Az Xbox biztos tuti megbízhatatlan! Pedig, ellenkezőleg: Pont az utódjáról lett az! Azért mostanra, vannak már komolyabb játékok is rá! Talán idővel, elnyerik a tetszésedet! Szerviz kicsit, kaotikus: De működik, és nem akadékoskodnak, ellenben kárpótolnak! Live valóban, nincs hivatalosan! Mégis mindenki: Tolja! K)

(A következő levelet egy Monty nevű PS fan írta, amit sajnos meg kellett kurtítanom durva hossza miatt, de azért a „Dzson kommandó bevetésen" c. novellájából idéznék egy keveset. K)

„Dzson a nagy harcos rosszul volt az X említése hallatán. Ő, akinek a kontrollerén sem volt X gomb, és a szavazásnál is PS-t írt az X helyett, mindent megtett, hogy megfékezze a Playstation szidókat. Ebben segített neki kommandója, kiket ő maga képzett ki. Harcosai Master Chief céltáblán gyakoroltak és DOA szereplőkről mintázott homokzsákon tökéletesítették Jin Kazamától és Hwoarangtól ellesett harci mozdulataikat. Dzson, aki túl volt a harmadik X-en... izé, PS-en, úgy tervezte, hogy fiai, kiket Jakról, Ratchetről és Sly-ról nevezett el, követik majd a példáját. De még mielőtt elmerülhetett volna gondolataiban, megcsörrent a mobilja.

– Killzone – mondta, mivel hallót nem akart mondani, mire hirtelen meghallgatta a hívó felet, elüvöltötte magát:

– VÖRÖS KÓD! Valaki kimondta a „szar a Playstation" mondatot! Vöröslő fejjel tépte fel az öltözőszekrénye ajtaját és cserélte le Snake-es gyakorlóruháját Helghast katonákról mintázott páncélra..."

(Innentől vágtalak Monty, de ne búsulj, ugyanis a levelet olvasva Dzson egészen elérzékenyült, és valami olyasmi mormogott örömkönnyek közepette, hogy „beavatott lettél". K)

A sötét oldal igazsága! Sziasztok báránykáim, rég írtam már nektek, de a mostani Csevegőt olvasva úgy látom, hogy a light oldalon már túl sok a fény, és megsütötte a búrátokat. Így hát, eljött az igazság pillanata, bár nem érdemlitek meg, de elárulom mitől ilyen sz*r a Csevegő. **(Na, hallgassuk az agytröszt! K)** Hiába is próbáljátok mentegetni, mert gondolom megszédített titeket angyali bájával, lehengerlő modorával (remélem érezni a gúnyt), de biza-biza a főkolompos Martin apó, másodsorban meg ti, kik egész nap cukorkát szopogattok csak azért, hogy minél bővebb nyállal be...le... izé, szóval hogy bizonyos dolgokat művelhessetek vele (és még én állok a sötét oldalon.) **(Nem, te szimplán sötét vagy. K)** Hol vannak a jó kis anyázós levelek, melyekre ti, mint hormonzavaros, kisebbrendűségi mániában szenvedő pincsik Martin egyetlen kézmozdulatára ugrottatok? Sehol! Ugyanis itt a Dark Side-on sem csupa hülyegyerek üldögél (sőt a legjobb arcok köztudomásúlag mind itt vannak). **(Kivétel erősíti a szabályt. K)** Ha nincs esély, küzdjön akinek két anyja van (meg a spártaiak). Nem tetszik valamelyik cikk? Tartalom? Különvélemény van? stb...stb... írj! Martin gazdi füttyent, a pincsik meg ugranak. Most meg itt szipogtok, hümmögtök, szörcsögtök, sírdogáltok magatok közt, hogy unatkoztok. Ilyenkor kéne előjönnie a gazda felelősségének, és szórakoztatnia népét, hosszú évek munkájával összedobott állatseregletét...

(Kókemény vagy Laci, de innentől vágtalak. Valami megmozdult bennem leveled olvasása közben, aztán rájöttem, hogy csak WC-re kell mennem. Amúgy bejövős irományod volt, a másik leveledet majd megpróbálom besűríteni a kövi számba. K)

Aztán itt van még a 12 éves Nagy N. Ádám levele, aki potom 4 évet késve küldte el válaszait az ominózus 576 kérdőívre. Jobb későn, mint soha. Aztán rajzolt valami ..ööö... nem is tudom mit. Azt hiszem valami rakétás kukac meg egy pisztolyos őrjöngő nyuszi lövöldözik egy gombára, alatta Burnout Dominator felirattal. Martinnak üzeni, hogy ne legyen túl kritikus, Zsinának meg szerelmet vallott. Plusz van itt egy szívecske, és néhány adat: 45 kg súly, barna szem, egy telefonszám, és némi infó a magánéletéről.

Ádám, a helyedben én még nem kezdenék idősebbekkel, inkább maradj a nyolcadikos Anitánál, akit a leveledben említettél. További jó PS2-zést.

Végül nekem is elő kéne állnom valami véleményfélével az aktuális témát illetően. Nos videojátékos szemmel a 2007 nálam elég váltakozóan telt. Volt egy-két nagyobb durranás, amivel királyul elvoltam, és bár akadtak olyan hónapok, hogy szinte be sem kapcsoltam a 360-at, azért úgy érzem összességében kellemes és tartalmas év volt nextgen fronton, főleg, hogy mind a mai napig nem krepált be a gépem. A Wii-ben kellemesen csalódtam, bár továbbra is csak bulikra ajánlanám, egy-két kivételtől eltekintve. A PS3 egyre jobban jön föl, és most már van elegendő exkluzív címe is, hogy megérje megvenni, de az igazán nagy durranások, amiket 2005 óta szajkóznak, hogy ezek miatt kell a PS3, még mindig váratnak magára, ki tudja meddig. Ami nagyon érdekel, bármikor is jönnek: Resident 5, Killzone 2, GTA4, Alan Wake, és majd a Sega misztikus új Alien shootere. Ami még jöhet: Turok, MGS4, GT5, Gears of War 2, Motorstorm 2, FFXIII, Dead Rising 2, Lost Planet 2, és valami poénos cumó Wii-re.

A jövő havi téma:

Te milyen egyedi játékötlettel állnál elő?

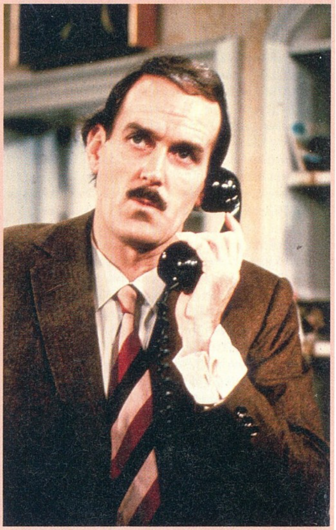
Bármilyen vad gondolat megteszi. Ha valakit egy baktérium-szimulátor hozna lázba, hát írja le, nem kell feltétlenül csak csilivili gyilkolós akciójátékokban, vagy CoD5-ben gondolkozni. Az emaileket továbbra is az 576konzol@576.hu címre küldjétek, a postai címet pedig az újság elején találjátok. Sok-sok rövid ötletes levelet várok. Ennyi lenne erre a hónapra, még egyszer BUÉK mindenkinek, vizsgázóknak pedig sikeres UV-ket. Krisztián

FILM/DVD



Waczak szálló 1. és 2. Sorozat
/Fawlty Towers Series 1 & 2/
Műfaj: Humor. Angol.
Rendező: John Howard Davies
Szereplők: John Cleese, Prunella Scales, Andrew Sachs, Connie Booth
DVD: angol, lengyel mono, magyar felirat
Extrák: interjúk, bakiparádé

Bevallom most bajban vagyok kicsit, mivel a Waczak szálló az elmúlt 30 év alatt szinte már fogalommá nőtte ki magát a másik nagy angol intellekthumoros sorozattal együtt (Monty Python ugye) és hát igazából elég csekély az esélye annak, hogy tudnék bármi olyat előbréjnsztormingolni, amit ne írtak volna le korábban kétszázhuszonnyolcszor és így ne válna az ajánló unalmas waczakká... Okés, igérem ez volt az utolsó rossz szóvicc a cikkben, a koncentrációt pedig csoportosítsuk át gyorsan az alapszitura, mely szerint ugye van egy hotel, ami valójában motel, de én itt most csakazértis a címben is megörökített szálló megnevezést fogom használni. Szóval ez a sorozatbeli SZÁLLÓ nem közönséges hely, mivel a tulajdonosa, Basil nem csak hogy egy kellemetlen modorú bunkó, aki folyamatosan cseszegeti az alkalmazottait, de mintha azt is zokon venné, hogy holmi vendégek pont ezen a helyen kívánnak megszállni, ezzel megtorpedózva a tökéletes nyugalomra irányuló törekvéseit. Növeli az idegesség-o-métert a fontoskodó, folyamatosan a telefonon lógó feleség és az egyenesen Spanyolországból importált kétballábas Manuel is, aki ugyan korántsem nevezhető a pincérek gyöngyének és az angoltudása sem a legkiválóbb, de legalább esélyt ad Basilnak, hogy jó párszor belerúgjon verbálisan és hát kevésbé verbálisan egyaránt. Még szerencse, hogy itt van Polly, hogy a többiek szerencsétlenkedését helyre rakja, persze általában a szállón eluralkodó totális káoszt még ő sem tudja megakadályozni. A sorozatot állítólag a Monty Python társaság Torquay-ban való kiruccanása inspirálta, ahol a tulajdonos válogatott Basilségekkel keserítette meg a lakók életét. John Cleese aztán ebből a karakterből fejtette ki a rövidsége ellenére (mindössze 12 rész készült két felvonásban) is töretlen népszerűségnek örvendő, többszörösen díjnyertes BBC sorozatot. A helyzetkomikummal bőven meglocsolt gagparádé a katasztrófák egész láncolatát zúdítja a szerencsétlen igazgató nyakába, aki hol ál arisztokratákkal, alattomos módon megható vendégekkel, pszichiáterekkel vagy éppen szállodaellenőrökkel kénytelen megküzdeni a 30 perces részek során. Érdemes külön kiemelni a Németek kódnéven futó epizódot, amiben Basil különösen ügyelve a politikai korrektségre, arra inti alkalmazottait, hogy kerüljék a háború említését (kulcsmondat: „Don't mention the war"), germán vendégeik előtt, aztán persze dilettáns magatartásával végül saját maga teszi taccsra a vacsorát, a németeket és a rekeszizmokat. Cleese élete alakítását nyújtja Basil Fawlty szerepében és bár a többiek is kiválóak, kétség nem fér hozzá, hogy ez egyedül az ő one man show-ja. A DVD kiadás erősen fapados és hiányzik a magyar szinkron is, de vigasztalhat mindenkit a tudat, hogy ebben az esetben az eredeti hang + felirat párost semmilyen szinkron nem tudná überelni. Aki tehát vevő az angol humorra, nyugodt szívvel beruházhat a 2 DVD-re, aki meg nem, az ebben az esetben csúnyán rába**ott!



ZENE

The Go! Team – Proof Of Youth /Memphis Industries/

A Go! Team igazán két dolog miatt égett bele minden alterindiepop érdekeltségű egyén emlékezetébe. Egyrészt a brightoni soktagú kollektíva bevezette és egyben legitimmé tette az idióta felkiáltójelekkel ellátott együttes neveket (¡Forward Russia!, Bomb the Music Industry! stb.), más részről viszont a dettó magas debilfaktorral rendelkező címezettel ellátott „Thunder, Lightning, Strike" c. debütlemezükből úgy sikerült negyedmilliót eladni és begyűjteni egy Mercury Prize jelölést (ez egy olyan díj, mint amilyen a mi Arany Zsiráfofonunk... LENNE, ha valamivel alacsonyabb röhejfaktorral rendelkezne), hogy maga az együttes viszonylag a radar alatt maradt. Emiatt a nagy nevek haddnemondjam milyen minőségű visszatéréseinek árnyékában kicsit sikkadt a szeptemberre időzített új anyag is, de legalább annál nagyobbat robbant az elsőként kislemezre másolt Grip Like A Vice. Az már ebből a rövid, de velős 4 percből is világosan kiderült, hogy a Go! Team atyaúristene Ian Parton nem: 1. fogja a második lemezeknél elvárt komolyabb irányba vinni a formáció stílusát, 2. fog innovációs díjat kapni, 3. felejtette el, hogy a popzene legfontosabb kritériuma az, hogy kellőképpen szórakoztató legyen. És imígyen alakulá ki az a paradox helyzet, mely szerint a Proof Of Youth bár fikarcnyi fejlődést sem mutat elődjéhez képest, mégis cirka kétszázszor jobban képes lekötni a hallgatót, mint az év csúcsra járatott bandáinak „stílusteremtő" alkotásai. Mert néha az is elég, ha csak zúz a breakbeat, húz a basszus, üt a vokál, szól a trombita és hasítanak a szemplerek. Mindez egy olyan kavalkádban olvad össze, ami elsőre furcsa lehet a fülnek, de éppen az összevisszaság ad utánozhatatlan karaktert és egy nagyon ritka gyermeki bájt (jó értelemben offkorz) a produkciónak, ami, írd és mondd, a Proof Of Youth-ot az év dance lemezévé avatja. 37 perc, 11 szám és fergeteges party hangulat, ami az okosan belőtt játékidőnek köszönhetően éppen nem válik unalmassá / önismétlővé. Kedves örökvidámak, mindigdepisek, hülyék és intellektuálfejek, pop és deathmetal rajongók, itt a tél leghatásosabb ellenszere!

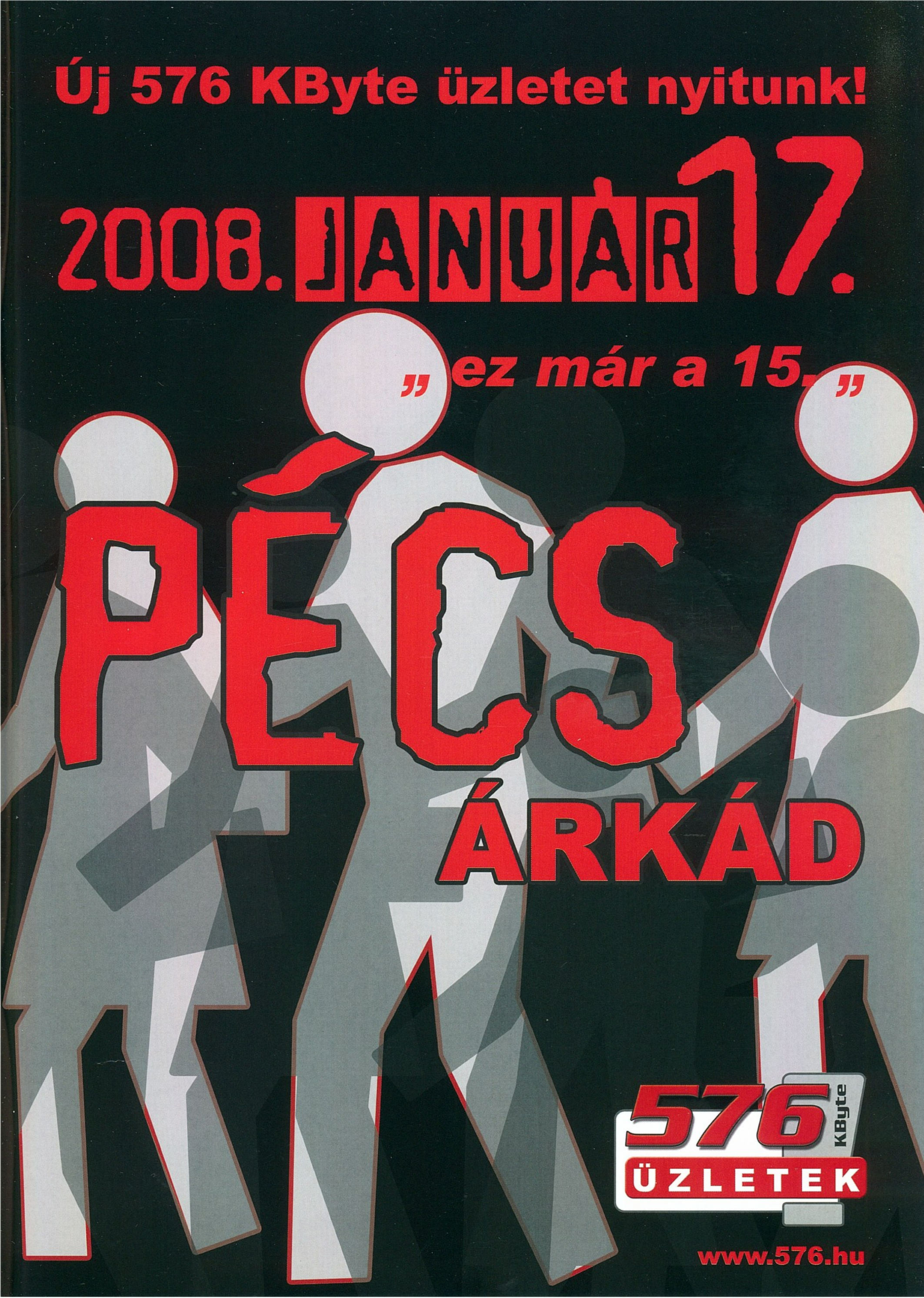


ZENE

Makoto – Believe in My Soul /Good Looknig Records/

Itt van a tél, itt van újra. Itt van a trágya idő, itt van újra. Itt vannak a ZH-k, itt vannak újra. A sor még hosszan folytatható lenne az évszak pozitív (itt vannak a normális játékok) és negatív jellemzőinek (az alulöltözött csajok viszont nagyon nincsenek itt) tételes felsorolásával, amitől most a közjó érdekében eltekintenék. A lényeg az, hogy ilyenkor az átlagos zenekedvelő hajlamosabb ráharapni a pozitív energiákkal teletömött hanghordozókra, mint mondjuk valamelyik Portishead agymenésre (széljegyzet: amúgy Portishead rulez!). Kifejezetten üdítően hatott hát az egyenesen Japánból importált Makoto (magyarra kódolva: őszinteség) második nagylemezének Szeptember végi megjelenésének híre. Nem is kellett csalódni szerencsére sem az előadóban, sem a mögötte álló, az utóbbi három évben tetszhalott állapotban vegetáló Good Looking lemezkiadóban sem. A jellegzetes és közkedvelt GL stílus mit sem változott az elmúlt pár év alatt, úgyhogy a Logical Progression sorozat egykori kedvelői akár belehallgatás nélkül tehetik kosarukba a CD-t. Hogy nevén nevezzük a gyereket és egyben zenetöri leckét tartsunk a nextgen olvasóknak, ez konkrétan azt jelenti, hogy a Believe In My Soul a szellősebb drumbass mellett teszi le a voksát, aminek a félreértések elkerülése végett NINCS köze a negyvenes titkárnők idoljához, Szellő Istvánhoz, annál inkább köthető a hátradőlős, vezetős, relaxálós, gyengéden szeretkezős hangulatokhoz, mint aláfestő zene. Ez persze nem azt jelenti, hogy a 12 felvétel önmagában nem állná meg a helyét, a külön kiemelgetéssel csak azért nem pazarlom a helyet, mert: 1. mindegyik egyenletesen magas színvonalon mozog, 2. a korong igazából akkor mutatja ki igazán a foga fehérjét, ha egyben hallgatjuk végig. Most jönne az a rész, amiben holmi kanapék és utazásra hívó dallamok kapnak főszerepet, de ez akkora klisé lenne, mint a fehér ház (igen, a washingtoni) vagy inkább a Buckingham Palace...? Áóá, kit érdekel! Igazából csak az a fontos, hogy, ha a trendszerű magazinok nem is fogják a szokásos szuperlatívusszal átitatott tömjénhalmot bevetni Makoto esetében, a Believe In My Soul akkor is az év egyik legszerethetőbb hanghordozója, széles felhasználhatósági körrel rendelkező, igazi ínyenceknek való zenedarabokkal. Bon Appétit!


©JUSTIN GRIFFITH


Új 576 KByte üzletet nyitunk!
2008. JANUÁR 17.
„ez már a 15."
PÉCS
ÁRKÁD
576 KByte
ÜZLETEK
www.576.hu


BLEACH
ブリーチ
A 15 éves gimnazista srác, Ichigo, kisfiúként, édesanyja halálakor vette észre, hogy látja a szellemeket. Ez a családjában nem meglepő adottság, de egyedül Ichigo képes kommunikálni is velük...
Ez a nagyon összetett, hol szellemes, hol félelmetes és véres, hol bizarr kult-sorozat - amely mélyen elgondolkodtatja a nézőt az evilág és a túlvilág kapcsolatáról, összefüggéseiről - január 21-től 26 héten át minden hétfőn 21:15-kor lesz látható az Animax műsorán.
12
A másik éned
ANIMAX®
www.animaxtv.hu
08001
9 771417 929000
akció kaland sci-fi humor romantika